DUNE: SPICE WARS
Early-Access-Check zur neuen Wüstenplanet-Strategie

ROGUE LEGACY 2
Im Test: So gut ist der Nachfolger des Indie-Hits!

PC Games
Wissen, was gespielt wird

EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

LEISURE SUIT LARRY: WET DREAMS DON'T DRY
Larry Laffer ist wieder da! Im Reboot der altehrwürdigen Adventure-Reihe erlebt der Titelheld erneut jede Menge schlüpfrige Abenteuer.

DIABLO IMMORTAL
Überraschung! Der Action-RPG-Ableger erscheint doch für PC, nicht nur für's Smartphone – wir haben alle Infos!

WORLD OF WARCRAFT: DRAGONFLIGHT
Die Dracheninseln rufen: Alles Wichtige zum neuen Add-on + großes Interview mit Game Director Ion Hazzikostas



AUSGABE 358
06/22 | € 7,99
www.pcgames.de

Österreich: € 8,90; Schweiz sfr 13,80;
Benelux € 9,40;
Italien, Spanien € 10,20



Don't you guys **have Computers?**

Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Zuallererst möchte ich mich an dieser Stelle von der geschätzten Kollegin Maria verabschieden, die sich mit dieser Ausgabe nach vielen Jahren aus dem Verlag verabschiedet, um sich künftig beruflich umzuorientieren. Da mir Sentimentalitäten aber auch nicht unbedingt liegen, mache ich es kurz: Liebe Maria, alles Gute im neuen Job, schade, dass du dich aus dem Partybüro verabschiedest. Aber du bist ja nicht aus der Welt, also sieht man sich ;)

Eine Überraschung gab es im letzten Monat auch in Sachen Videospiele: Diablo Immortal erscheint nun doch für den PC. Wir erinnern uns: Der ursprünglich nur für mobile Endgeräte geplante Free2Play-Ableger der Action-RPG-Reihe wurde auf der Blizzcon 2018 angekündigt und sorgte für einen ausgewachsenen Shitstorm, da die Fans sich lieber einen neuen Teil für den PC gewünscht hatten. Mittlerweile haben sich die Wogen natürlich etwas geglättet – Diablo 2: Resurrected ist erschienen, Diablo 4 wird fleißig entwickelt. Und Diablo Immortal? Durchlief mittlerweile mehrere Alpha- und Beta-Phasen und ist soweit ordentliche Unterhaltung mit all den Stärken und Schwächen, die so ein Free2Play-Spiel nun mal mit sich bringt. Alle, die sich vorgenommen hatten, das Smartphone-Diablo links liegen zu lassen, könnten durch die News natürlich noch mal ins Grübeln geraten – wenn es schon auf dem PC erscheint, kostet es ja auch nix, mal reinzuspielen, oder? Um euch diese Entscheidung zu erleichtern, verraten wir euch in unserer Coverstory alles, was wir bisher über die PC-Version erfahren konnten und was ihr sonst noch so über das Spiel wissen müsst.

Blizzard, die zweite: Weitaus weniger überraschend kündigten die Kalifornier im April auch noch das nächste WoW-Add-on an. Der Termin war in diesem Fall bereits seit vielen Wochen bekannt, lediglich der Inhalt konnte überraschen. Was euch in Dragonflight erwartet, verraten wir euch, außerdem plauderten unsere Kollegen von buffed.de ausführlich mit Game Director Ion Hazzikostas, der im Interview weitere interessante Details preisgab.

Davon abgesehen schauen wir uns im Vorschau-Bereich unter anderem noch die Early-Access-Versionen von Dune: Spice Wars, Prehistoric Kingdom, Highrise City und The Planet Crafter an. Zudem haben wir erste handfeste Gameplay-Infos zum Hospital-Nachfolger Two Point Campus.

Etwas dünner fällt in diesem Monat dafür der Testteil aus, mit Weird West, Rogue Legacy 2, Teardown und Nightmare Reaper haben wir aber eine Handvoll echter Indie-Hits an Bord, die für den ein oder anderen ein wahrer Geheimtipp sein dürften. Im Magazin- und Extended-Bereich widmen wir uns unter anderem den GTA-Machern Dan und Sam Houser und blicken anlässlich des 30sten Geburtstags von Wolfenstein 3D in die Shooter-Vergangenheit zurück. Und für Extended-Käufer gibt es noch die Vollversion zum Leisure-Suit-Larry-Reboot Wet Dreams Don't Dry obendrauf – wir wünschen fröhliches Rätseln!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Personen in der Redaktion, die Diablo Immortal im Juni gespielt hätten, wenn es tatsächlich nur für Smartphones erschienen wäre: ~2 +++

+++ Personen in der Redaktion, die das erste Dune-Strategiespiel damals noch auf Disketten in ihren 486er-DOS-PC geschoben haben und sich deswegen auf Spice Wars freuen: ~3 +++

+++ Personen in der Redaktion, die sich auf Two Point Campus freuen, damit sie all die Fehler wiederholen können, die sie noch aus ihrem eigenen geschmissenen Studium kennen: ~15 +++

+++ Personen weltweit, die in die Schnittmenge aus „Ghostbusters-Fan" und „Spielt gerne asymmetrische Online-Shooter" fallen: schätzungsweise ~60 +++

+++ Dragonflight-Feature, über das sich die verbleibenden WoW-Fans in der Redaktion wohl am meisten freuen: die „alten", umfangreicheren Talentbäume +++

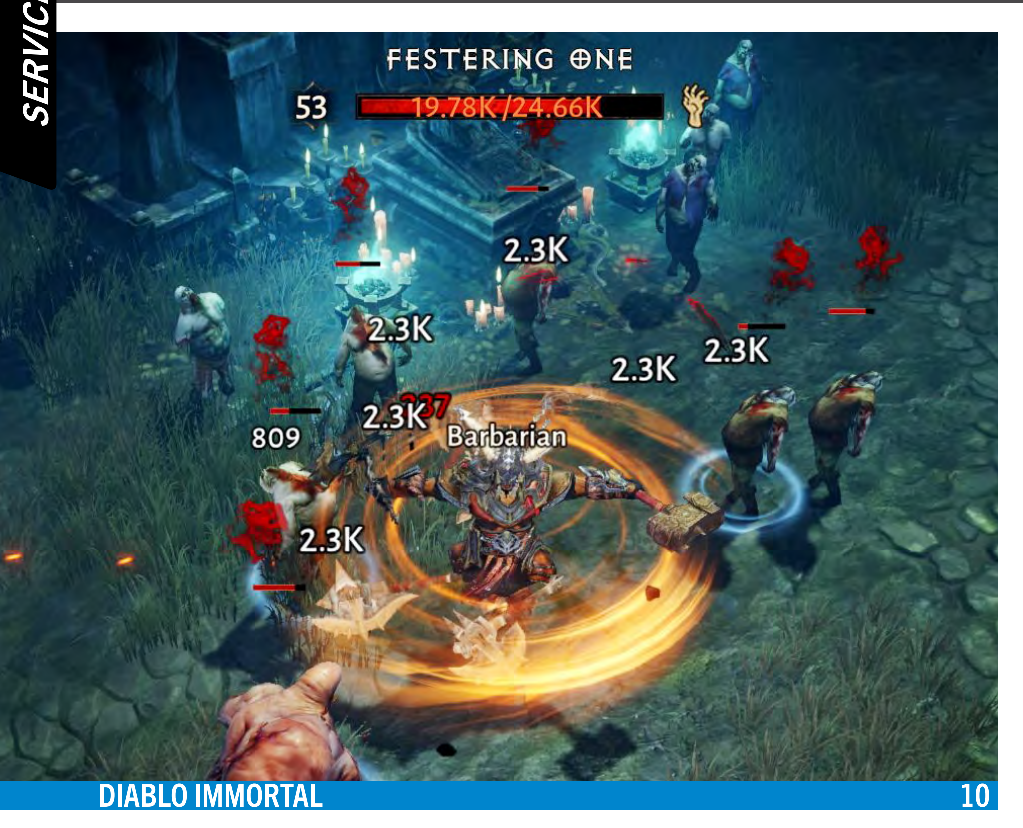
+++ NEWS Tests +++

+++ Wir wollten an dieser Stelle eigentlich eine Redaktionsumfrage zu Lego Star Wars machen, was die Lieblings-Charaktere der Redaktion sind. Wie wir die Trolle kennen, wären dabei aber eh nur Antworten wie Jar-Jar, Spock oder die linke Schweinewache aus Jabbas Palast herausgekommen. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Supernatural-Gucker erkennt man daran, dass sie beim Ikonen-Special in dieser Ausgabe ständig versucht sind, Sam & Dean Houser zu schreiben. +++

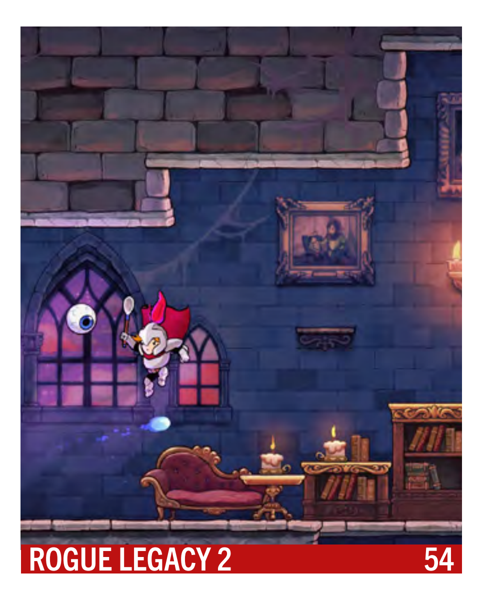
INHALT 06/2022





AKTUELL

TEST



MAGAZIN

HARDWARE

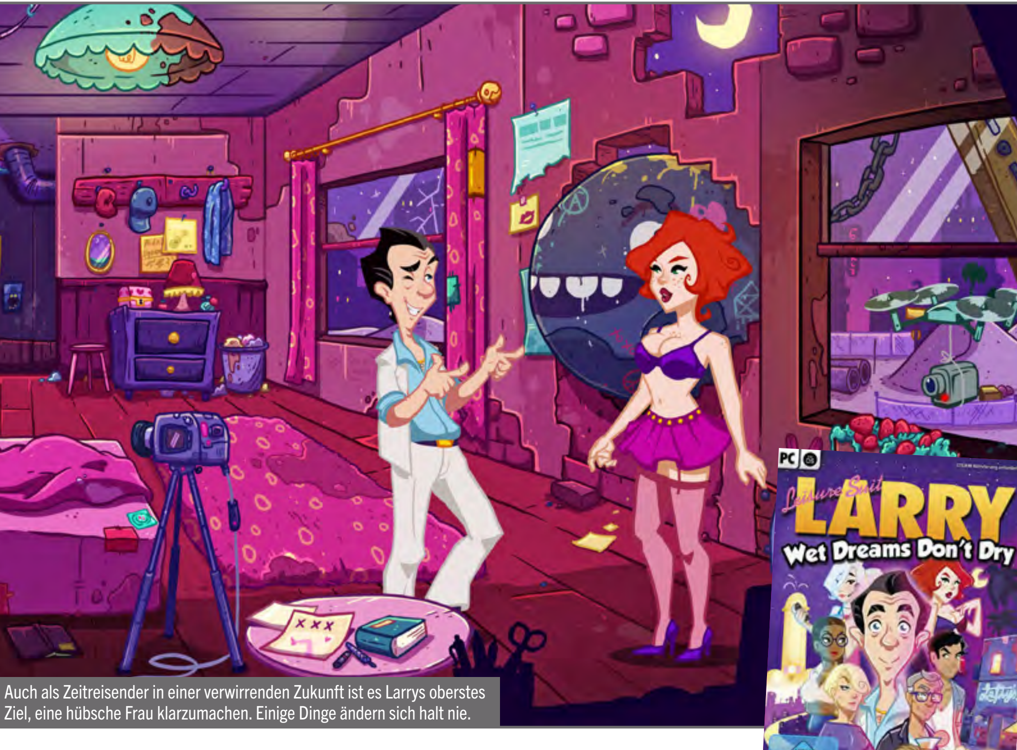


EXTENDED

SERVICE

... digitale Vollversion:

ALLE VIDEOS auf DVD



Auch als Zeitreisender in einer verwirrenden Zukunft ist es Larrys oberstes Ziel, eine hübsche Frau klarzumachen. Einige Dinge ändern sich halt nie.


Vorbei sind die 80er: Im 21. Jahrhundert muss Larry mit neuen Technologien klarkommen – etwa Smartphones.


Der Humor ist serientypisch sehr schlüpfrig und daher nichts für Kinder. Zu den Locations zählt beispielsweise dieser Sex-Shop.

LEISURE SUIT LARRY: WET DREAMS DON'T DRY*

Larry Laffer, der verhinderte Frauenheld der altehrwürdigen Leisure-Suit-Larry-Reihe, macht nun schon seit 1987 Festplatten und alleinstehende Frauen unsicher. Spiele mit der Figur aus der Feder von Al Lowe stehen dabei für zwei Dinge: schlüpfrigen Humor und klassische, meist unterhaltsame Adventure-Kost. Nach einer Schwächephase in den frühen 2000ern nahmen sich 2018 Entwickler CrazyBunch und Publisher Assemble Entertainment des etwas in die Jahre gekommenen Larry an. Heraus kam der gelungene Reboot Wet Dreams Don't Dry. Ihr verkörpert einmal mehr Larry Laffer, der nun nicht mehr in den 80ern herum-gierbockt, sondern ins 21. Jahrhundert katapultiert wird und sich dort als unfreiwilliger Zeitreisender mit neuen Technologien, Gepflogenheiten und gesellschaftlichen Maßstäben anfreunden muss. Dieses neue Setting bietet natürlich jede Menge Raum für frische Witze, diverse Anzüglichkeiten und auch beißende Satire. Euer oberstes Ziel in diesem recht klassisch gehaltenen Adventure ist aber natürlich dasselbe: Larry dazu zu verhelfen, bei seiner auserkorenen Traumfrau zu landen.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry handelt es sich um eine Steam-Version. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, löst ihr dann einfach bei Steam ein und ladet das Spiel herunter.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Adventure
Publisher: Assemble Entertainment
Veröffentlichung: 07. November 2018

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista/7/8/10, x86-kompatibler Prozessor mit mind. 2,33 GHz / Intel Atom 1,6 GHz Netbook-Prozessor oder besser, 2 GB RAM, DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte mit 256 MB VRAM und Pixelshader 3.0 Support, 4 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)
Empfohlen: Windows 10, ansonsten s. o. (Herstellerangaben)

***Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt den PC-Games-Code auf der Codekarte daher spätestens bis zum 01. Juni 2023. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

DVD 1

TEST
- Lego Star Wars: Die Skywalker Saga
- Weird West

VORSCHAU
- Highrise City
- Two Point Campus
- Vampire: The Masquerade – Swansong

SPECIAL
- A Plague Tale: Requiem – Release schon dieses Frühjahr? (Gerüchteküche)
- Retro: Castlevania: Symphony of the Night – das beste Metroidvania aller Zeiten?
- Das müssen MMO-Fans wissen – Online-Rollenspiel-News
- Kolumne: Das neue PS Plus ist keine Konkurrenz zum Xbox Game Pass
- World of Warcraft: Dragonflight – Die neue Erweiterung



DVD 2

SPECIAL
- Blizzard-Chef teast Starcraft & Halo wird Battle Royale (Gerüchteküche)
- Kolumne: Darf man von Witcher, Hogwarts Legacy und Co. noch begeistert sein?
- Retro: Dungeon Siege – Chris Taylors außergewöhnlicher Genre-Mix
- eFootball 2022: Update 1.0.0 – Wie Konami die PES-Reihe immer weiter ruiniert
- Ein neues Subnautica ist in Arbeit & massiver Leak bei Paradox (Gerüchteküche)
- Faszination Trophy-Hunting – Auf der Jagd nach Platin
- Plant Bandai Namco schon den Elden-Ring-Nachfolger? (Gerüchteküche)
- The Witcher 4 – 10 Dinge, die der neue Teil besser machen muss
- The Witcher 4 – Was erwartet uns im nächsten Witcher-Rollenspiel?



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt zurzeit:
WoW, Guild Wars 2, FM 13, The Ascent, vllt. dann bald Elden Ring

Wünscht:
Maria alles Gute im neuen Job! Wir sehen uns ja sicher noch hin und wieder :)

Hört gerade:
Cancer Bats – Psychic Jailbreak; The Spirit – Of Clarity and Galactic Structures; außerdem entdeckt: Bomber – Nocturnal Creatures. Sauguter schwedischer 70s Hard Rock!

Und sonst:
Das Wetter wird besser, also geht Live-Musik draußen auch bald wieder – die Festival-Saison kann kommen, mit zweijähriger Verspätung. Angegrillt wurde bereits, aber dafür braucht's ja auch keine Sonne. Nur Hunger und einen Grill. Okay, was für obendrauf ist auch noch praktisch.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



Spielt:
demnächst zumindest beruflich keine Spiele mehr, privat weiterhin alle Spiele der Souls-Reihe.

Und sonst so:
Meine letzte Teamseite! Viele tolle Jahre und Erinnerungen, die ich mit PC Games und dem tollen Team dahinter verbinde. Ich wünsche der Redaktion auch weiterhin so gute Nerven und viel Erfolg und von euch wünsche ich mir, dass ihr der PC Games weiterhin treu bleibt. Vielen, vielen Dank für euren Support, ohne euch würde es PC Games nicht geben. Ich werde euch alle vermissen!

KATHARINA PACHE | Leitende Redakteurin



Spielt zurzeit:
Elden Ring, Kirby und das vergessene Land

Sah zuletzt:
das ganze Netflix-„Doku"-Gedöns mit Savile, Gacy, Abercrombie & Fitch. Fühle mich nun weder schlauer noch besser.

Wünscht:
Maria viel Erfolg und Spaß im neuen Job!

Und sonst so:
Faszinierend, wie man so riesige Säcke Blumenerde kaufen und schleppen kann, denkend, dass man nun substratmäßig erstmal ausgesorgt hat, nur um nach dem Füllen zweier Pflanztöpfe festzustellen, dass die Packung bereits leer ist. Außerdem lässt mein Knoblauch die Blätter hängen. Wieso nur?! Ich habe ihn extra ins Hochbeet an die frische Luft gepflanzt, neben den Salat! Was WILL dieser Knoblauch?

LUKAS SCHMID | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
Kirby und das vergessene Land, Nintendo Switch Sports, The Stanley Parable: Ultra Deluxe Edition, Puzzling Places, Elden Ring

Schaut gerade:
Marvel's Moon Knight – in zwei Tagen ist das Staffelfinale.

Und sonst:
Am selben Tag erfahren, dass ich ein zweites Mal Onkel geworden bin und dass ein Familienmitglied mit Verdacht auf etwas Schwerwiegendes ins Krankenhaus musste. Ist das dieses ominöse Ying und Yang? Aber zum Glück Entwarnung: Der Verwandten geht's gut!

Wünscht:
Maria, der besten Chefin, die man sich nur wünschen kann, alles nur erdenklich Gute in ihrem neuen Job. Privat ist sie ja zum Glück nicht aus der Welt, ich freu mich auf megadumme Abende mit Jackbox Party Pack und viel zu viel Ouzo. Tschakka!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



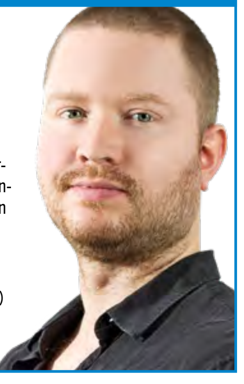
Spielt gerade:
FIFA, Kirby und das vergessene Land (Switch), Trek to Yomi, Retro-Gedöns

Hört gerade:
Cancer Bats – Psychic Jailbreak

Zuletzt geschaut:
Hawkeye (nette Unterhaltung), Der schrille Klang der Freiheit (klischeebeladenes, aber ordentliches Coming-of-Age-Movie), Tod auf dem Nil (okay), Killer's Bodyguard 2 (unfassbare Grütze), The Gentlemen (nach 20 Minuten genervt ausgemacht), The Batman (leicht schwächelndes Finale, ansonsten super)

Zuletzt gelesen:
Haruki Murakami – Die Chroniken des Aufziehvogels, Robert Louis Stevenson – Die Schatzinsel, Don Winslow – Bobby Z, John Niven – Kill 'em All (alles empfehlenswert)

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Bedankt sich:
Bei Maria und wünscht ihr einen tollen Start in den neuen Job

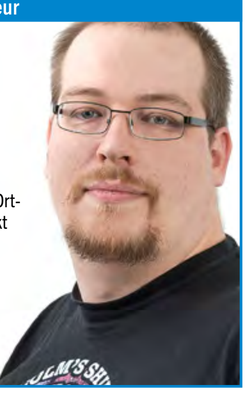
Spielt derzeit:
Rogue Legacy 2, Nightmare Reaper (New Game Plus), Fire Emblem: Three Houses. Und ab Release: Diablo Immortal

Hat erst kürzlich erfahren:
Dass das tolle, aber auch etwas unfertige Batman Beyond (hierzulande Batman of the Future) doch noch eine letzte Folge spendiert bekam. Nur eben in einer anderen Serie. Seit „Epilogue" in Justice League Unlimited kann ich wieder besser schlafen.

Zuletzt gesehen:
Moon Knight, The Last Duel, Fresh und nochmal alle Eberhofer-Streifen (Guilty Pleasures, zu denen ich voll und ganz stehe)

Macht sich große Sorgen:
Um Kathas Knoblauch. Da muss man was machen.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt gerade:
Lego Star Wars: Die Skywalker Saga, The Elder Scrolls Online, World of Warcraft

Zuletzt durchgespielt:
Tiny Tina's Wonderlands, Lake, Cyberpunk 2077, Marvel's Guardians of the Galaxy

Entstaubt:
Nach über zwei Jahren mal wieder seinen Reisepass. Die Vor-Ort-Events kehren zurück und ich darf Ende Mai zum Auftakt direkt mal wieder über den großen Teich jetten.

Wünscht:
Der Maria alles nur erdenklich Gute, für den weiteren beruflichen Weg. Es war eine sehr schöne Zeit mit dir hier. Vor gut zehn Jahren haben wir ja ungefähr zur gleichen Zeit hier angefangen und ich werde dich vermissen.

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Zuletzt gespielt:
Far Cry 6. Da habe ich aber nach drei Stunden schon das Gefühl, so ziemlich alles gesehen zu haben. Vielleicht mache ich tatsächlich nur die Story und spare mir den ganzen Open-World-Kram.

Zuletzt gesehen:
Jede Menge Bud-Spencer-Filme. Kabel 1 zeigt immer wieder mal einen Marathon mit Klassikern wie Das Krokodil und sein Nilpferd, Zwei Himmelhunde auf dem Weg zur Hölle oder Zwei bärenstarke Typen. Tolles Programm!

Zuletzt gehört:
Das Thema von Mein Name ist Nobody. Ennio Morricone hatte echt ein Händchen für Ohrwürmer!

Zuletzt gemacht:
Die erste Steuererklärung meines Lebens. Am Ende gab's sogar Geld zurück, yay!

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Zuletzt gespielt:
Den EA-Flitzer F1 22, das Schwarz-Weiß-Geschnetzel Trek to Yomi und den einstündigen Indie-Knuffel A Memoir Blue

Zuletzt gesehen:
Das Wikinger-Revenge-Drama The Northman von Robert Eggers (sehenswert, aber nicht so großartig, wie ich mir das nach seinen anderen zwei Meisterwerken erhofft hatte), das wilde und eindrucksvolle Regiedebüt Pleasure von Ninja Thyberg sowie die zwei MCU-Neulinge Moon Knight und Doctor Strange in the Multiverse of Madness.

Zuletzt gedacht:
Ab sofort JEDEN Tag um 13:00 Uhr ein superleckeres Mangoeis würde alles so viel besser machen, oder nicht?

Schickt virtuelle Küsschen an:
Die allerliebste Maria! Danke für alles <3

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur



Spielt aktuell:
Age of Empires: Definitive Edition, da werden schöne Kindheitserinnerungen wieder wach! Und auch mal wieder Sims 4.

Zuletzt geguckt:
Hab mir extra Sky Ticket gebucht, um endlich Euphoria zu schauen. War und bin vollends begeistert! Nun hab ich gerade mit Westworld angefangen, danach kommt Chernobyl.

Als letztes gelesen:
Niemals satt von Monchi. Klasse Typ, dieser Kerl!

Sagt tschüss:
Zur lieben Maria, der besten Chefin und Chefredakteurin, die man sich wünschen kann. Alles erdenklich Gute für die Zukunft, viel Erfolg auf neuen beruflichen Wegen und bleib so, wie du bist. Die Abschiedsfeier behalte ich in schöner Erinnerung. <3

DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
World of Warcraft Classic: Season of Mastery
Ich habe mir einen No-Death-Speedrun vorgenommen. Also von Level 1 bis 60 ohne zu sterben und das auch noch möglichst schnell. Sobald ich sterbe, wird der Charakter gelöscht. Die logische Frage von besorgten Mitmenschen: WARUM?!!!
Die Antwort: Weil es mir Spaß macht … sorry?

Liest gerade:
Alle Harry-Potter-Bücher. Ich kenne zwar die Filme, aber wollte mal die Vorlage nachholen.

Und sonst:
Schau ich mir die Radieschen von oben an. Die sprießen nämlich gerade, neben dem ziemlich zickigen Knoblauch. Die komplette Knoblauch-Story lest ihr übrigens bei Katha.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur



Spielt gerade:
King Arthur: Knight's Tale, Kirby und das vergessene Land

Zuletzt gesehen:
Everything Everywhere All At Once, gleich zweimal, so gut fand ich den. Außerdem noch The Northman. Absolutes Brett. Richtig schade, dass der an den Kinokassen nicht einschlägt. Würde so gerne viel mehr Filme dieser Art sehen, auch wenn ich mich im Podcast dann immer über Macis Geschmack ärgern muss.

Schaut aktuell:
Better Call Saul rechtfertigt im Alleingang meinen Netflix-Account, außerdem Severance und zwischendurch die ein oder andere Folge Tatortreiniger.

Wünscht der Maria:
Alles erdenklich Gute. Außerdem vielen lieben Dank für das Vertrauen und die schöne Zeit!

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:
Horizon: Forbidden West, Gran Turismo 7, Weird West und Crowns and Pawns: Kingdom of Deceit

Hört gerade:
Die neuen Songs von Rammstein

Kümmert sich gerade:
Um die neue Wohnung: Umzüge sind einfach schön und anstrengend zugleich. Gerade bin ich noch in der stressigen Phase mit viel Planung, harter Arbeit, nervigen Telefonaten und Geld ausgeben, das ich eigentlich gar nicht habe. Ich hoffe, das legt sich bald! Dann kann ich mich um die Einrichtung kümmern und mein eigenes kleines Reich aufbauen.

Sagt danke:
An Maria. Ohne dich wäre ich hier nicht gelandet! Viel Erfolg für die Zukunft!

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur



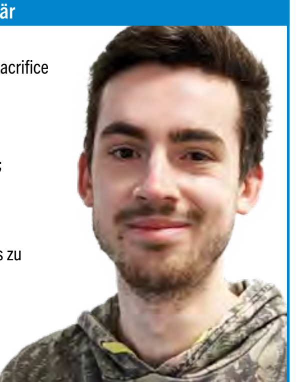
Spielt gerade:
GTA 4. Einfach weil man das auf der Xbox Series X sogar noch im Store kaufen und dann einfach spielen kann. Hätte Microsoft damals nur bei seinen „Games for Windows Live" so mitgedacht …

Zuletzt gesehen:
Severance – was für eine tolle Serie. Fängt gemächlich an, aber am Ende war die Kinnlade voll ausgefahren.

Zuletzt gehört:
Den neuen Song von Kraftklub

Wollte Maria noch sagen:
Danke für das Beachten meiner Bewerbung damals und die anschließende Anstellung bei PC Games. Ohne die könnte ich mich jetzt sonst gar nicht bei dir bedanken!

STEFAN WILHELM | Volontär



Spielt gerade:
Destiny 2, Elden Ring, Alan Wake Remastered, Salt & Sacrifice

Hat gerade nochmal gespielt:
So ziemlich alle Souls-Games für mein Patches-Video.

Hört gerade:
alt-j – The Dream; Adam Green – That Fucking Feeling; Alligatoah – Rotz & Wasser; Ghost – Impera

Und sonst:
Mein erster nicht-gelockdownter Frühling in Nürnberg. Zeit, sich hier mal ordentlich durch die Lokale und Bars zu futtern und zu trinken. Da in nächster Zeit kaum interessante Spiele anstehen, hab ich sogar genügend Zeit und Geld dafür.

Wünscht:
Maria alles, alles Gute für die Zukunft!

ANTONIA DRESSLER | Community Managerin

Spielt gerade:
Zeitfressende, sinnlose Mobile Games und bin leider immernoch nicht dazu gekommen, Ghost of Tsushima zu spielen … Aber ich besitze es jetzt schonmal und es liegt auch in der Nähe einer Playstation!

Hört gerade:
Mehr oder weniger traurige Lieder, weil das ist mein Vibe zur Zeit! Save me von Globus ist *Kusshand*

Und sonst:
Ist gleichzeitig viel zu viel und viel zu wenig los in meinem Leben. Ergibt das Sinn? Sagen wir, es ist zu viel vom falschen los ;)

Sagt:
Natürlich auch Danke an Maria! Wir werden dich vermissen!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de







Eure Charaktere sind überaus detailreich gestaltet. Da kann das alte Diablo 3 nicht mal ansatzweise mithalten.



Die sechs bekannten Klassen melden sich mit einem Mix aus alten und neuen Fähigkeiten zurück.

Diablo Immortal

Die PC-Version von Diablo Immortal ist beschlossene Sache. Aber was erwartet die Spieler wirklich? Wir haben als einzige deutsche Redaktion exklusiv mit den Entwicklern gesprochen. Hier erfahrt ihr, was die PC-Fassung alles kann – und was nicht.

Von: Felix Schütz

Habt ihr denn keine Telefone!? Ein denkwürdiges Zitat, nach dem spätestens klar war: Mit Diablo Immortal hatte sich Blizzard mächtig verschätzt. Die Ankündigung auf der Blizzcon 2018 geriet zum Desaster, noch in den Messehallen wurde das Mobile-Game mit Spott und Häme überzogen. Fast vier Jahre sind seitdem vergangen und vieles ist passiert. Diablo 4 wurde angekündigt, es könnte die Marke wieder kräftig nach vorne bringen. Diablo 2: Resurrected gibt sich derweil alle Mühe, die alten Fans zurück ins Boot zu holen. Und Blizzards Image? Ist seit einem hässlichen Sexismus-Skandal schwer angekratzt.

Bei so viel Aufregung geriet Diablo Immortal langsam aber sicher ins Hintertreffen. Nur ab und zu tauchte sie noch auf, diese eine Frage, die sich so viele Fans seit der Ankündigung gestellt haben: Warum, *warum* kommt das Spiel nicht auch für den PC? Dort hat Diablo schließlich seine Wurzeln! Doch Blizzards Antwort war bislang immer dieselbe: Niemand hat vor, das Spiel auf den PC zu bringen.

Und genau das soll sich nun ändern. Diablo Immortal erscheint für den PC. Und zwar nicht irgendwann, sondern schon sehr bald: Am 02. Juni wird das Action-Rollenspiel für PC, iOS und Android veröffentlicht.

Aber warum so plötzlich? Und was für eine PC-Version ist das überhaupt? Wir haben nachgefragt: Als einzige deutsche Redaktion haben wir exklusiv mit Wyatt Cheng (Game Director) und Rod Fergusson (Executive Producer) von Blizzard gesprochen.

Diablo Immortal ist fertig

Ab Donnerstag, dem 02. Juni könnt ihr euch das neue Diablo kostenlos für iOS- und Android-Geräte runterladen. Gleichzeitig mit dem Mobile-Launch wird auch ein PC-Client über Battle.net veröffentlicht – zunächst allerdings nur als Open Beta. Der Grund dahinter ist ganz simpel, wie uns Rod Fergusson verrät: „Seit wir das Spiel vor vier Jahren angekündigt haben, versuchen wir, möglichst viel Feedback der Spieler zu

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Hersteller: Blizzard Entertainment
Termin: 02. Juni 2022





Das Inventar ist für Touch-Eingaben designt. Auch am PC müsst ihr Items anklicken, damit der Tooltip erscheint.

bekommen. Durch die Alpha- und Beta-Tests konnten wir herausfinden, was die Leute denken. Aber bei der PC-Fassung hatten wir diese Zeit einfach nicht. Das Spiel ist fertig, darum veröffentlichen wir es am 02. Juni. Wir wollten die Mobile-Versionen nicht wegen der PC-Fassung zurückhalten. Stattdessen haben wir beschlossen, die PC-Umsetzung ebenfalls schon zu veröffentlichen – nur eben als Beta, damit wir weiteres Feedback der Spieler einholen können. Denn es ist in erster Linie ein Mobile-Game. Steuerung und User Interface sind darauf ausgelegt, dass es mobil gespielt wird. Und deshalb wollen wir jetzt noch mehr Feedback sammeln, damit wir rausfinden, wie wir auch die PC-Erfahrung weiter verbessern können."

Cross Progression: PC trifft Mobile

Trotz Beta-Status soll es am PC keine Einschränkungen geben. Ihr könnt euch den Client ohne Voranmeldung über das Battle.net runterladen und unbegrenzt spielen. Sämtliche Fortschritte in der Beta bleiben euch erhalten, es wird später also keinen Wipe geben. Das wäre auch kaum möglich, denn Diablo Immortal unterstützt Cross Progression. Das heißt, ihr sollt eure Charaktere von der Mobile-Fassung problemlos auf dem PC weiterspielen können und umgekehrt. Auch Crossplay ist möglich, was bedeutet, dass PC- und Mobile-Spieler gemeinsam zocken können. Zur Erinnerung: Diablo Immortal ist im Kern ein MMO, also ein Online-Spiel mit deutlich mehr Social Features als seine drei Vorgänger. Umso wichtiger, dass möglichst viele Leute zusammen spielen können – und dafür soll auch der Crossplay-Support sorgen.

Bloß kein Emulator!

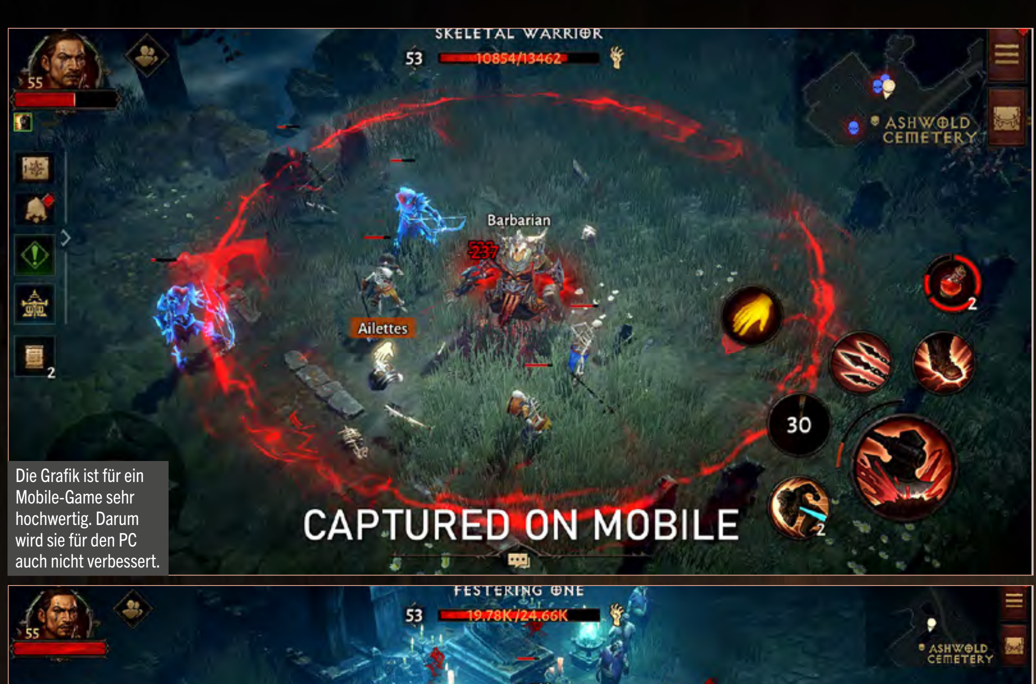
Aber warum so plötzlich eine PC-Version? „Als wir mit unseren Alpha- und Betatestphasen begannen, haben eine Menge Leute nach einer PC-Version gefragt.", erklärt Wyatt Cheng. „Und manche sagten sogar, dass sie das Spiel auf dem PC emulieren wollen. Und da haben wir uns gedacht: Mensch, bevor die Leute das auf dem PC emulieren, wäre es doch besser für uns, wenn wir selbst einen nativen Client anbieten."

Cheng betont allerdings, dass sich an den ursprünglichen Plänen nichts geändert habe: „Wir entwickeln Diablo Immortal immer noch zuerst als Mobile-Game. Aber da es unser Ziel ist, so viele Spieler wie möglich zu erreichen, halten wir es für das Beste, das Spiel auf Mobile-Geräte und auf den PC zu bringen."

Auch auf Blizzards Website bestätigen die Entwickler es noch einmal: Die Aussicht, dass man sich mit einem halbgaren Android-Emulator das ganze Spielerlebnis verderben könnte, brachte Blizzard letztendlich zu der Entscheidung, lieber gleich eine eigene PC-Version anzubieten. Und warum veröffentlicht man das Spiel nicht auch auf Konsolen? Rod Fergusson wiegelt ab: „Das ist natürlich eine Frage, die sich aus der ganzen Diskussion ergibt. Aber da haben wir im Moment nix anzukündigen."

Unveränderte Grafik

Für ein Mobile-Game sieht Diablo Immortal absolut hochwertig aus. Euch erwartet der gleiche bunte Grafikstil wie in Diablo 3, mit stim-



Die Grafik ist für ein Mobile-Game sehr hochwertig. Darum wird sie für den PC auch nicht verbessert.



Im Vergleich gut zu erkennen: Das HUD fällt auf dem PC ein wenig kleiner aus.

mungsvollen Umgebungen, feinen Animationen und detailreich gestalteten Charakteren. Auch die wuchtigen Kampfeffekte kommen uns angenehm bekannt vor: Wo der Barbar mit Schmackes zuhaut, wächst so schnell kein Gras mehr. Da steckt die Blizzard-typische Liebe zum Detail drin. Wer genauer hinschaut, erkennt aber natürlich auch ein paar polygonarme Objekte in den Umgebungen und auch die schicken Zerstörungseffekte aus Diablo 3 wurden überdeutlich zurückgeschraubt. Hier sollte man seine Erwartungen also in Grenzen halten.

Trotzdem wird die PC-Fassung nicht nochmal aufgemöbelt, da gibt sich Wyatt Cheng überzeugt: „Das Spiel sieht wunderschön aus. Unsere Telefone haben extrem hohe Pixeldichten, auch wenn die Bildschirme vielleicht klein sind. Wenn du es also auf einem Full-HD-Monitor spielst, können sich die Texturqualität und der Detailgrad absolut sehen lassen. Darum mussten wir die Grafik auch nicht überarbeiten, du bekommst auf allen Plattformen eine sehr ähnliche Erfahrung – und es wird trotzdem großartig aussehen.“ Auch wenn sich optisch also kaum etwas ändert, soll der PC-Client zumindest ein paar Grafikoptionen bieten, über die ihr euch das Spiel anpassen könnt. Zum Beispiel lässt sich die Framerate auf 30, 60, 120 oder unbegrenzte FPS festlegen.

Steuerung am PC: Aus die Maus?

Auch wenn das Spiel stark an Diablo 3 erinnert, ist das Gameplay nicht identisch. Soll heißen: Ihr werdet natürlich merken, dass ihr letztendlich ein Mobile-Game am PC spielt. Auch Cheng und Fergusson betonen immer wieder, dass Diablo Immortal ein „mobile first game“ ist, die Steuerung wurde also primär für Touchscreens designt. Und tatsächlich: Am Smartphone spielt es sich richtig flüssig und intuitiv. Trotzdem hat Blizzard schon vor einer Weile angekündigt, dass ihr auch mit einem Gamepad spielen könnt. Das ist natürlich auch am PC möglich.

Keine Lust auf Gamepad? Dann ist vielleicht die neue WASD-Steuerung etwas für euch, ein Novum für die Diablo-Serie. Damit könnt ihr euren Charakter direkt steuern. Aber keine Sorge: Auch eine klassische Maussteuerung soll es geben, damit ihr eure Monster und Beute so anklicken könnt, wie ihr es von der Serie gewohnt seid. Die Fähigkeiten werden mit den Tasten 1 bis 4 ausgelöst, der Hauptangriff liegt auf der linken Maustaste. Und die Entwickler haben schon bestätigt, dass man die Tastenbelegung am PC frei anpassen kann. Gut so!

Doch selbst mit diesen Extras wird sich das Gameplay hier und da ungewohnt anfühlen, zum Beispiel im Inventar: Am PC ist es üblich, mit dem Mauscursor über ein Item zu fahren, damit man im Tooltip die Eigenschaften nachlesen kann. Am Touchscreen geht das nicht, hier muss man die Items erst antippen, um ein Info-Fenster zu öffnen. Und das wird auch am PC so sein. Auch die übergroßen Texteinblendungen wirken an einem Monitor übertrieben, obwohl das HUD bereits kleiner ausfällt als am Smartphone. Spätestens im Talentemenü lassen sich die Mobile-Wurzeln dann nicht mehr leugnen: Die Buttons und Texte sind hier so riesig, dass man sie problemlos von der anderen Straßenseite aus lesen könnte. Es ist offensichtlich, dass das am PC keine gute Lösung ist.

Trotzdem hält Wyatt Cheng es für „fantastisch“, dass das Spiel auf PC und Mobile nahezu identisch ist. Schließlich gäbe es dadurch keinerlei versteckte Funktionen oder Konflikte, weil man überall die gleiche Spielerfahrung hat. Allerdings will man hier auch ausdrücklich auf die Community hören: „Das Team glaubt fest an das Feedback der Spieler. Darum nehmen wir jede



In Diablo Immortal wimmelt es nur so vor neuen Upgrade-Systemen. Bei Schmieden könnt ihr beispielsweise eure Rüstungsteile und Waffen in Rängen aufwerten und ihnen so neue Attribute verpassen.



Die Story spielt zwischen dem zweiten und dritten Teil. Kenner der Reihe freuen sich auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten, darunter Deckard Cain oder die Schmiedin Charsi aus Diablo 2.

Gelegenheit wahr, um Meinungen einzuholen, ganz egal, ob es ein Alpha-Test, eine Beta-Phase oder die Blizzcon 2018 ist." Wir gehen deshalb fest davon aus, dass Blizzard die Menüs im Laufe der PC-Beta nochmal kräftig überarbeiten wird.

So spielt sich das Mobile-Diablo
Wir konnten Diablo Immortal schon während der Alpha- und Beta-Testphasen ausgiebig zocken, insgesamt kamen da rund 50 Stunden Spielzeit zusammen. Inhaltlich war der Mobile-Titel fast komplett, lediglich ein Schlussakt der Kampagne fehlte noch. Endgame, PvP und alle anderen Funktionen waren dafür vollständig enthalten. Dadurch hat sich schon ein ziemlich klares Bild abgezeichnet: Diablo Immortal ist *gut*. Nicht überragend, nicht wegweisend. Aber es ist ganz sicher nicht das billige Handyspielchen, das ihm oft nachgesagt wird. Im Gegenteil: Das Ding ist nicht nur ideal für zwischendurch, sondern auch in längeren Sessions ein überraschend spaßiges Diablo für die Hosentasche. Natürlich gibt es ein paar Zugeständnisse an die Plattform. Als Mobile-Game kann, will und wird es kein Path of Exile oder Diablo 2: Resurrected ersetzen. Aber es wird zweifellos jede Menge neue Spieler an Land ziehen – und vielleicht sogar den ein oder anderen Skeptiker überraschen, der Mobile-Games bislang für Teufelszeug hält.

Ein Diablo ohne Diablo
Die Geschichte ist zwischen Diablo 2 und Diablo 3 angesiedelt. Die drei Großen Übel sind besiegt, von Azmodan und Belial fehlt noch jede Spur. Stattdessen tritt mit Skarn ein ranghoher Diener von Diablo auf, der es auf die Scherben des zerstörten Weltensteins abgesehen hat. Ein Epos sollte man dabei nicht erwarten, dazu wirkt die Bedrohung zu klein, der Einsatz zu gering. Mit Figuren wie Deckard Cain oder Charsi kehren aber immerhin ein paar alte Bekannte zurück, sogar der Totenbeschwörer Xul und Zoltun Kulle haben kurze Auftritte – das sorgt für Wiedersehensfreude. Und auch wenn nicht ganz so dicke Story-Geschütze wie früher aufgefahren werden: Die Kampagne von Diablo Immortal geht völlig in Ordnung und motiviert zum Weiterspielen. Es gibt massenhaft Charaktere, gut vertonte Dialoge, kleine Skript-Ereignisse und ab und zu kommen auch Zwischensequenzen in Spielgrafik zum Einsatz, die für ordentlich Atmosphäre sorgen.



Im Endgame rücken erstmals auch PvP und Gilden in den Mittelpunkt des Geschehens.

Sechs Helden zum Launch
Die Klassenauswahl vom Barbaren über Dämonenjäger bis hin zum Totenbeschwörer hält keine großen Überraschungen bereit. Auch das streng lineare Talentesystem wirkt auf den ersten Blick ernüchternd: Mit jedem Levelaufstieg werden neue Skills automatisch freigeschaltet und verbessert. Doch zumindest sind die sechs Helden wieder cool umgesetzt und bringen auch ein paar neue Fähigkeiten zum Einsatz. Zauberer können beispielsweise Eiskristalle erschaffen, die man anschließend mit einem Kältestrahl beschießt, wodurch der Strahl bricht und auf mehrere Gegner gestreut wird. Nette Idee! Ein Highlight ist auch die brachial inszenierte Charakterauswahl, die alle Helden in kurzen, actiongeladenen Kampfsequenzen präsentiert: So martialisch und detailreich wurden eure Figuren bislang noch in keinem Diablo dargestellt.

Apropos: Erst kürzlich haben die Entwickler verraten, dass ihr erstmals zwischen den Klassen wechseln könnt, ohne euren Fortschritt zu verlieren. Das heißt, ihr müsst nicht jedes Mal wieder ganz von vorne anfangen, wenn ihr einen Zweit- oder Drittcharakter startet, sondern könnt eure erspielten Fortschritte (z.B. Beute oder Paragonlevels) einfach zur nächsten Klasse mitnehmen. Das Feature soll allerdings erst kurz nach Release eingebaut werden.

Online ist Pflicht
Das Gameplay wirkt trotz Touch-Steuerung sehr vertraut, auch wenn das Tempo insgesamt niedriger ausfällt als in anderen Diablo-Spielen. Einer der größten Unterschiede ist aber die Spielwelt, die ist nämlich nicht mehr zufallsgeneriert, sondern besteht aus großen, von Hand gebaut Außenarealen. Das ist auch nötig, weil Diablo Immortal im Kern ein MMO ist, ein Always-On-Titel, in dem einem fast überall andere Spieler über den Weg laufen können. Hin und wieder betritt man aber auch instanzierte Einzelspielerbereiche oder auf Gruppen ausgelegte Dungeons, die dann wie gewohnt zufallsgeneriert sind.

Solo-Spieler dürften sich an dem Online-Konzept kaum stören, denn zumindest die Geschichte lässt sich problemlos alleine erleben. Lediglich das Spawn-Verhalten hat uns in der Beta öfter mal irritiert: Nicht nur besiegte Gegner werden schon nach kurzer Zeit wiederbelebt, oft erscheinen auch Schreine und Schatztruhen nur wenige Meter von unserer Spielfigur entfernt. Das ist gewöhnungsbedürftig, aber auch notwendig. Schließlich müssen die Objekte regelmäßig für andere Spieler nachrücken.

Stimmungshäppchen
Auch wenn der Zufallsfaktor fehlt: Die Friedhöfe, Dschungel, Wüsten, Gebirge und Tempel sind ähnlich liebevoll gestaltet wie im dritten Serienteil und locken mit kleinen Ereignissen und Mini-Quests. Da muss man beispielsweise einem verwundeten Soldaten dabei helfen, seine getötete Familie zu bergen. Oder man befreit einen NPC aus den Fängen einer Riesenspinne. Das ist beim ersten Mal wirklich unterhaltsam, allerdings lassen sich die kleinen Events beliebig oft wiederholen, der Ablauf bleibt dabei immer gleich – dadurch verlieren sie auch schnell wieder an Reiz.

Anders als in früheren Diablo-Spielen wird diesmal aber nicht nur gekämpft: Für eine Aufgabe sollen wir uns beispielsweise auf ein Piratenschiff schleichen, für eine andere müssen wir einen Lichtstrahl über verstellbare Spiegel umlenken. Klingt für ein Diablo erst mal schräg, spielt sich aber überraschend kurzweilig. Außerdem gibt es in jeder Zone einen großen Story-Dungeon, den man im Rahmen der Hauptquest besucht und danach beliebig oft wiederholen kann. Vor



Das Beutesystem aus Diablo 3 kehrt nahezu unverändert zurück.

allem hier bringen die Entwickler hübsche Skriptsequenzen und nette Ideen zum Einsatz, zum Beispiel ein Kampf in einem Aufzug oder ein kurzer Abschnitt auf einem Floß. Am Ende wartet natürlich immer ein imposanter Bosskampf – da kann Immortal ohne Weiteres mit Diablo 3 mithalten. Schade nur, dass diese Dungeons im Endgame so oft wiederholt werden und dabei immer statisch bleiben. Hier hätten wir uns definitiv ein paar Zufallselemente gewünscht.

Mobile? Merkt man!

Was man auch tut, alles ist mundgerecht portioniert und auf schnelle Erfolge zugeschnitten. Hat man eine Aufgabe abgehakt oder einen Elite-Gegner gekillt, erscheint zum Beispiel einfach eine große Schatztruhe und spuckt Beute und Erfahrungspunkte aus. Hier merkt man deutlich, dass Diablo Immortal nicht nur, aber eben auch auf Gelegenheitsspieler ausgelegt ist. Auch die Entwickler bestätigen im Interview, dass es ihnen sehr wichtig war, genügend Inhalte für kurze Sessions anzubieten: Je nachdem, worauf man Lust hat, können die Aktivitäten zwischen 3 und 20 Minuten in Anspruch nehmen. Wer's eilig hat, spielt vielleicht nur einen Rift oder erledigt einen Kopfgeldauftrag – und legt das Spiel danach wieder weg. Und wer mehr Zeit mitbringt, macht sich stattdessen auf Erkundungstour oder nimmt die Hauptquest wieder in Angriff.

In jedem Areal gibt es außerdem noch Quests, die alle Spieler in der Zone betreffen. Auf dem Friedhof spawnt beispielsweise regelmäßig ein untoter Steuereintreiber, der mit seinem Karren samt Geisterpferden durch die Landschaft pflügt. Auf dem Berg Zavain erscheint dagegen ein uralter Riesendämon, der nur verletzt werden kann, wenn man magische Säulen in der Nähe aktiviert – das ist ein Job für mehrere Spieler und sorgt für ein wenig Abwechslung.

Viele neue Features

Wer Diablo 3: Reaper of Souls gespielt hat, wird sich an die gefallene Stadt Westmark erinnern, die von Malthaels Todesengeln plattgemacht wurde. In Diablo Immortal erlebt man den Ort in seiner Blütezeit, eine stimmungsvolle mittelalterliche Festung, in der noch das Leben tobt. Westmark dient allen Spielern als zentraler Hub, das heißt, ein Stadtportal führt euch grundsätzlich immer hierher.

In dieser Stadt werdet ihr viel Zeit verbringen, denn hier entfalten sich nicht nur viele Ereignisse, es werden auch immer mehr Features und Fortschrittsmechaniken freigeschaltet. Denn in Diablo Immortal wimmelt es nur so von ineinander verzahnten Systemen, die etwas Eingewöhnungszeit brauchen. So könnt ihr eure Ausrüstung diesmal in Rängen aufwerten, das verschlingt irgendwann Unmengen an Ressourcen. Aber: Ränge lassen sich bequem auf neue Items übertragen, ihr verliert euren Fortschritt also nie. Das gilt auch für Set-Items und legendäre Gegenstände, die Modifikatoren für Talente mitbringen, wodurch sie im Grunde die Fähigkeitenrunen aus Diablo 3 ersetzen. Habt ihr den Höchstlevel erreicht, wird außerdem ein erweitertes Paragonsystem freigeschaltet, das mit mehreren kleinen Talentbäumen daherkommt.

Und natürlich gibt es auch wieder Edelsteine für Sockelfassungen, die in Diablo Immortal sogar noch wichtiger sind als früher. Ihr könnt die Dinger wie gewohnt in mehreren Stufen aufwerten. Das gilt besonders für die legendären Steinchen, die besondere Eigenschaften liefern. Und dann kommen noch die vielen Aktivitäten hinzu, mit denen ihr Ressourcen verdienen könnt. Dazu zig verschiedene Runen, die ihr fürs Crafting braucht. Zauber (Charms), die man extrahieren und neu zusammenbasteln muss, um Talentboni freizuschalten. Freispielbare Slots auf legendären Items, in die ihr neue Affixe einsetzen könnt. Steine mit eigenen Setboni, die zum Auswürfeln von Attributen verwendet werden. Ein Marktplatz, auf dem man das ganze Zeug handeln kann. (Keine Sorge, das Auktionshaus aus Diablo 3 kehrt nicht zurück!)

Später entdeckt man dann noch einen geheimen Horadrimtempel, wo weitere, dauerhafte Boni darauf warten, freigespielt zu werden. Und für hochstufigere Spieler wird nach einer Weile das Reliquiar der Hölle verfügbar, ein magisches Gerät, das sich – logisch – wieder mehrfach aufleveln lässt. Dazu müsst ihr allerdings Raid-Bosse bezwingen, für die ihr zwingend eine achtköpfige Spielergruppe braucht. Und das ist nicht mal alles. Es gibt noch mehr Währungen, Handwerksmaterialien und spezielle Händler, die erst nach der Hauptgeschichte wichtig werden. Das alles kann gerade in den ersten Stunden ganz schön verwirren – aber zumindest dürfte man damit eine ganze Weile beschäftigt sein. Dazu zählen auch die täglich wechselnden Herausforderungen und Erfolge, die in einem großen Journal vermerkt werden. Ihr könnt hier extra Ressourcen und viel Erfahrung einstreichen, indem ihr bestimmte Dungeons wiederholt, Gegner jagt, Aufgaben abarbeitet. Außerdem gibt's jede Menge Belohnungen, wenn ihr zum Beispiel alle Zufallsbosse in einer Zone besiegt oder bestimmte Events abgeschlossen habt. Auch das ist nichts, was man an einem Wochenende erledigt.

Umfangreiches Endgame

Durch sein MMO-Fundament gibt es in Diablo Immortal auch deutlich mehr soziale Features. Ihr könnt beispielsweise schnell ein Team für einen Bosskampf suchen, euch zu zwanglosen Kampftrupps zusammenschließen oder ausgewachsene Gilden mit bis zu 150 Mitgliedern gründen. Auch für die Rifts und Elder Rifts, die ähnlich wie in Diablo 3 funktionieren, sucht ihr euch über ein Matchmaking-System flott ein paar Mitspieler. Danach könnt ihr die Gruppe sofort wieder verlassen, wenn ihr das wollt. (Einen Offline- oder Einzelspielermodus gibt es allerdings nicht!)

Ein zentrales Feature wartet dann im Endgame, das sich um die „Immortals" dreht: Darin müssen sich zwei Fraktionen – Schatten und Unsterbliche – um eine Krone kloppen. Und das fällt viel komplexer aus, als man es von einem Diablo vermuten würde. Da müsst ihr euch erst mal einer Seite anschließen, Charaktere kennenlernen, Aufgaben erfüllen, im Rang aufsteigen, PvP-Kämpfe gegen die andere Seite austragen und an Raubzügen mit eigenen Spielregeln teilnehmen. So verdient ihr für euer Haus Punkte, bis ihr euch dann für einen großen Schlusskampf qualifizieren



Auch wenn sie sich zu oft wiederholen: Dungeons und Bosskämpfe sind gut inszeniert.

könnt. Die Siegergruppe erhält am Ende dann die Krone der Unsterblichen, wodurch sie mächtige Vorteile erhält – zumindest bis der Kreislauf wieder von vorne beginnt. Das Endgame ist aber nicht nur für gut vernetzte Vielspieler ausgelegt. Zwar sind einige Inhalte klar auf Gilden und PvP zugeschnitten, doch ihr könnt euch auch als Solospieler mit wenig Zeit einbringen und Fortschritte erzielen.

Risikofaktor Free2Play

Bei „Free2Play" läuten bei vielen Spielern natürlich die Alarmglocken. Es ist wichtig, diese Systeme zu hinterfragen und genauer hinzuschauen. Im Fall von Diablo Immortal fällt das aber gar nicht so leicht. Es gibt so viele Fortschrittsmechaniken, Ressourcen und Upgrades, dass es wie eine Mammutaufgabe scheint, das alles fair auszubalancieren. Schließlich soll am Ende keine Kluft zwischen zahlenden und nicht-zahlenden Spielern entstehen. Blizzard beruft sich hier auf seinen Grundsatz „Gameplay first", das heißt, dass man auch als nicht-zahlender Spieler voll auf seine Kosten kommen soll. Es gibt zwar einen umfangreichen Shop, allerdings könnt ihr euch dort keine Items kaufen wie damals im Auktionshaus von Diablo 3. Stattdessen sind dort verschiedene Währungen, Ressourcen und Schatzkisten im Angebot, mit denen ihr euch zum Beispiel das Crafting etwas leichter machen könnt. Oder ihr erhaltet mehr Wappen, mit denen ihr Rifts aufwertet, um eure Dropchancen auf seltene Beute zu erhöhen. Allerdings stellt sich hier schon die Frage, ob man das Zeug als halbwegs fleißiger Normalspieler überhaupt braucht. So etwas kann erst das fertige Spiel zeigen.

Sicher ist aber: Es gibt einen Battlepass, den man durch verdiente Punkte aufleveln kann. Mit jeder Stufe werden dann verschiedenste Belohnungen freigeschaltet. Dieser Battlepass ist für jeden Spieler verfügbar, allerdings kann man sich für ein paar Euro auch eine Premium-Variante freischalten, die dann für eine Weile deutlich mehr Belohnungen ausspuckt. Wir haben so einen Kauf während der Closed Beta ausprobiert und hatten nicht das Gefühl, dass uns da als nicht-zahlender Spieler etwas Spannendes entgeht. Was uns ohnehin wichtiger ist: Blizzard verspricht, dass alle neuen Updates und Inhalte immer kostenfrei verfügbar sein werden – ihr werdet laut Blizzard also nie für neue Klas-



Am PC spielt ihr mit Maus und Tastatur, Gamepad oder erstmals auch per WASD-Tasten.

Das ewige Sorgenkind: Der Ingame-Shop wirft seinen Free2Play-Schatten bereits voraus.

sen, Gebiete, Dungeons, Raids und so weiter bezahlen müssen.

Diabolische Zukunft

Trotz aller Stärken und neuer Features bleibt die Frage, ob Diablo Immortal auch bei den Fans seine Lücke finden wird. Blizzard ist mit der Ankündigung vor vier Jahren ein Risiko eingegangen, das Image der Firma hat damals eine tiefe Delle abbekommen. Für die Entwickler eine bittere Lektion. Doch nun muss das Spiel für sich selbst stehen und beweisen, dass es eben nicht „nur" ein kleines Mobile-Game für Zwischendurch ist.

Rod Fergusson findet, dass sich die Stimmung bereits deutlich gebessert hat: „Unsere Ankündigung hat damals viel Kritik abbekommen. Aber während wir dann durch unsere ganzen Testphasen gingen und über das Spiel sprachen und unsere Blogs machten, merkten wir, dass sich die Stimmung in den letzten vier Jahren wirklich gedreht hat. Jetzt werden wir oft gefragt, wann das Spiel endlich rauskommt." Fergusson sieht in Diablo Immortal einen wichtigen Schritt nach vorn: „Wisst ihr, Diablo 2: Resurrected war toll, als wir es im September 2021 veröffentlicht haben. Aber es war eben ein Remaster eines 20 Jahre alten Spiels. Es gab seit fast zehn Jahren keine richtig neue Diablo-Erfahrung mehr. Wenn wir also mal das Franchise betrachten, ist der Release von Diablo Immortal für uns eine richtig große Sache. Wir gehen diesmal nicht nur auf die breite Masse zu, indem wir erstmals ein Mobile-Game machen. Es ist auch einfach das erste neue Diablo seit einer Dekade. Darum kann ich es kaum noch erwarten, die Spieler in Sanktuario wiederzusehen."

Auch Wyatt Cheng freut sich auf den Release und lobt vor allem den Einsatz der Community: „Zuerst haben wir das Spiel jahrelang in Abgeschiedenheit entwickelt. Und als wir dann endlich in unsere Alpha- und Betaphasen starteten, als die Leute das Spiel ausprobieren und uns Feedback schicken konnten, das hat das Spiel wirklich beeinflusst. Es war fantastisch. Ich bin wirklich dankbar für diese Community, die uns ständig dabei geholfen hat, das Spiel durch die Testphasen besser zu machen. Wir freuen uns jetzt riesig darauf, das Spiel endlich zu veröffentlichen."

Blizzard goes Mobile

Für Blizzard ist Diablo Immortal auch so etwas wie eine Feuertaufe. Zwar hat das Studio schon mit Hearthstone viele Mobile-Erfahrungen gesammelt, doch es gibt einen entscheidenden Unterschied: Hearthstone war zuerst ein PC-Titel, der erst später für Mobile portiert wurde. Diablo Immortal dagegen ist das erste „Mobile first"-Game aus der Kultschmiede, zugeschnitten auf Smartphones und Tablets. Und nebenbei ist es auch das erste Spiel, das Seite an Seite mit dem chinesischen Techniriesen Netease entwickelt wurde. Wenn Diablo Immortal also ein Erfolg wird, könnte es den Beginn eines völlig neuen Geschäftszweiges für Blizzard markieren. Schließlich haben die Kalifornier gerade erst ihr neues Warcraft-Spiel (siehe Seite 53) vorgestellt, das nur für Mobile-Geräte konzipiert wurde. Egal ob Diablo oder Warcraft, werden die Spiele ihren großen Namen gerecht? Sind sie auch für PC-Spieler gelungen? Und vor allem: Wird das Free2Play-Modell wirklich fair umgesetzt? Die Fans werden nun ganz genau hinschauen. Und das werden wir auch. ❑

FELIX MEINT

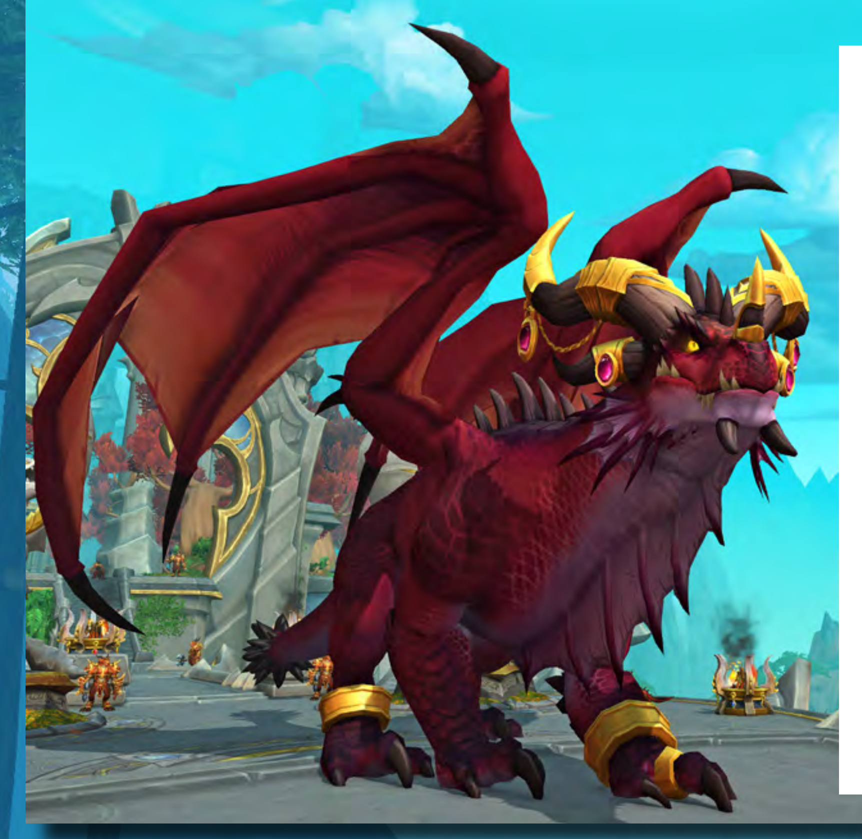


„Diablo Immortal ist und bleibt ein Mobile-Game. Und das ist auch in Ordnung so."

Da ich Diablo Immortal schon am Smartphone intensiv gespielt habe, erlaube ich mir ein vorsichtiges Urteil: Das Spiel ist gut, für ein Mobile-Game sogar richtig gut. Es sieht klasse aus und spielt sich sehr komfortabel. Die Fülle an neuen Features hat mich überrascht, allerdings muss ich hier auch einen Warnhinweis anbringen: Die neuen Systeme und Ressourcen wirken natürlich auch ins Bezahlmodell hinein, Blizzard will euch schließlich zum Kauf animieren. Wie fair das ist, kann erst der Test zeigen – denn gerade in einem Online-Spiel mit PvP muss die Balance für alle passen. An die PC-Fassung habe ich übrigens keine großen Erwartungen: Sie ist mir willkommen, allerdings hat Blizzard deutlich gesagt, dass sie hier auch nicht zuviel Energie reinstecken wollen. Letztendlich spart ihr euch vor allem den Emulator – aber das ist ja schon mal besser als nichts.

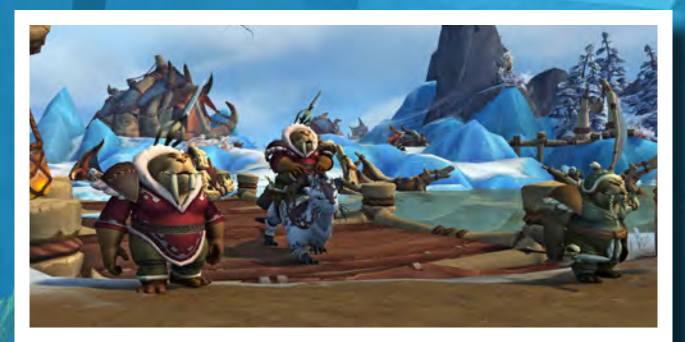
World of Warcraft: **Dragonflight**

Shadowlands kommt langsam in die Jahre, Zeit also für ein neues WoW-Add-on – wir fassen die wichtigsten Infos der Dragonflight-Ankündigung zusammen. **Von:** Sascha Lohmüller



DIE STORY

Einer der häufigsten Kritikpunkte seitens der Community in den letzten Monaten und Jahren war ja, dass die Blizzard-Schreiber sich eine immer größere kosmische Bedrohung aus den Ärmeln schüttelten – immerhin retteten wir jetzt drei Add-ons nacheinander Azeroth vor außerweltlichen, gottgleichen Fiesewichten, von denen einer noch böser und mächtiger als der andere war und am Ende nur vor einer ja noch mal viiiiieeel größeren Gefahr warnen wollte. Viele Fans wünschten sich aber, dass die Story von WoW wieder etwas geerdeter wird – schließlich startete das Franchise einst als Klopperei zwischen Menschen und Orks in einer Fantasy-Welt. Mit Dragonflight kehren wir daher auch nach Azeroth zurück. Keine Parallelwelten, keine anderen Planeten, keine Totenlande. Stattdessen besuchen wir die Dracheninseln, die ursprüngliche Heimat der Drachen, noch lang bevor sie von den Titanen zu den Wächtern der Welt und ihre Anführer zu den Drachenaspekten gemacht wurden. Nach dem Krieg der Ahnen und der Explosion des Weltenbrunnens verließen die Drachen einst ihre angestammte Heimat und beauftragten Titanenkonstrukte mit der Obhut über das nun verborgene Eiland. Mit der erwachenden Titanenseele von Azeroth tauchten die Inseln nun wieder auf – und mit ihr alte Bedrohungen, denen wir uns zusammen mit unseren Drachenverbündeten stellen müssen.



DIE DRACHENINSELN

Wie bereits oben erwähnt, sind die Dracheninseln die ursprüngliche Heimat und Brutstätte aller Drachenschwärme. Entsprechend urzeitlich und natürlich wirkt die Gegend, mit weiten Tälern, vulkanischen Gebieten und schneebedeckten Bergen. In Dragonflight sind die Dracheninseln in fünf Gebiete unterteilt, vier davon Level-Zonen bis zur neuen Maximalstufe 70, eine als Startgebiet für die neue Heldenklasse (siehe Kasten rechts). Das Startgebiet hört auf den Namen Die Verbotene Insel, bei den Levelgebieten erwarten uns Die Küste des Erwachens (ein zerklüftetes Waldgebiet, das auch die Zitadelle des Schwarzen Drachenschwarms beherbergt), Die Ebenen von Ohn'ahra (ein weitläufiges Grasland- und Steppengebiet, in dem sich neben dem Grünen Drachenschwarm vor allem ein Stamm von Zentauren breitgemacht hat), Das Azurblaue Gebirge (ein nordisch angehauchtes Gebiet mit Nadelwäldern, Küstenregionen und Bergen, in dem neben dem Blauen Drachenschwarm auch noch die Tuskarr sowie Gnolle und Furbolgs leben) und Thaldraszus (ein zentrales Gebiet mit vielen antiken Drachenbauten, das als Hauptsitz der Aspekte und des Brozenen Schwarms dient).

RUFER DER DRACTHYR

Auch eine neue Rasse und eine neue Heldenklasse schaffen es mit Dragonflight ins Spiel. Das Besondere daran: Beide sind diesmal aneinander gekoppelt. Heißt: Nur ein Dracthyr kann ein Rufer werden und nur ein Rufer kann ein Dracthyr sein. Dracthyr sind, wie der Name wahrscheinlich schon vermuten lässt, humanoide Drachen. Erschaffen wurden sie einst von Neltharion, dem Anführer des Schwarzen Drachenschwarms, als dieser noch nicht als Todesschwinge Amok geflogen ist. Mit der Verbindung humanoider Rassen und der drakonischen Magie der Schwärme wollte er ideale Soldaten für einen etwaigen Krieg schaffen, als Heimat und Trainingsgebiet erkor er die Verbotene Insel aus. Dort warteten die Dracthyr nun Jahrtausende auf die Rückkehr der Schwärme. Wie schon die Pandaren starten Dracthyr neutral und entscheiden sich nach ihrem Startgebiet – begonnen wird direkt mit Level 58 – für Horde oder Allianz. Der Rufer indes ist ein Fernkämpfer oder Heiler, der sich der Magie-Fähigkeiten aller fünf Drachenschwärme bedient. Gekämpft wird dabei laut aktueller Planung bevorzugt in Drachengestalt, ihr könnt aber auch zu einer humanoiden Form wechseln, die an Menschen bzw. Elfen angelehnt ist.







DAS HANDWERK

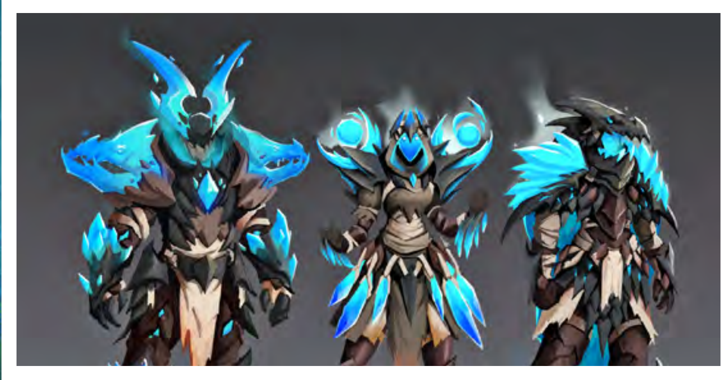
Das Handwerk wurde in den letzten Jahren von den Entwicklern stiefmütterlich behandelt. Zwar wurde immer wieder versucht, mit ein paar neuen Features etwas Leben in den drögen Crafting-Alltag zu bringen, doch blieben die Berufe meistens nur Mittel zum Zweck und kein spaßiges Feature – in Shadowlands zuletzt ja fast nur noch zum Herstellen der Legendary-Vorlagen. Zumindest wenn man mal von Raid-Zwängen wie Fläschchen absieht. Mit Dragonflight soll sich das ändern. So kehren beispielsweise die Spezialisierungen zurück, und zwar für alle Herstellungsberufe – so soll sich der eigene Job besser an die Bedürfnisse anpassen lassen. Hinzu kommt ein neues System, mit dem ihr eure Berufe nicht nur anbieten, sondern auch Aufträge für andere Handwerker erstellen könnt. Sogar die Materialien lassen sich dabei zwischen Antrag- und Hersteller aufteilen. Und zu guter letzt: Es wird jede Menge spezielles Crafting-Gear geben, das euch die Arbeit erleichtert. Klingt vielversprechend.

DAS DRACHENREITEN

Was wäre ein Ausflug auf die Dracheninseln ohne vernünftiges Reiten auf unseren geschuppten Freunden? Statt euch aber nur ein Dutzend neuer Drachen-Mounts in die Sammlung zu kübeln, ersann Blizzard gleich ein komplett neues System: das Drachenreiten. Relativ zeitnah nach eurer Ankunft auf den Inseln erwählt ihr daher einen drakonischen Begleiter. Mit dem könnt ihr euch gleich anfangs durch die Lüfte bewegen. Ein klassisches Flugreittier ist die Echse allerdings nicht. So werdet ihr euch anfangs wahrscheinlich erstmal nur von Klippen stürzen und dann zu eurem Ziel gleiten, im Laufe der Zeit erlernt euer Drache jedoch immer mehr Flugfähigkeiten. Am Ende dürfte er sich dann wie ein normales Reittier auf Crack steuern lassen, aber das ist natürlich noch nicht in Stein gemeißelt. Gleichzeitig schaltet ihr immer mehr Individualisierungs-Optionen für euren Privatdrachen frei, die ihr dann ähnlich wie beim Ingame-Friseur anpassen dürft. Ist zwar unrealistisch, dass sich die Viecher optisch tunen lassen, aber mehr Auswahl ist ja immer gut. Übrigens: Dracthyr werden wohl auch ohne den Begleiter die anfänglichen Drachenreit-Skills nutzen können.









DIE ÜBRIGEN HELDEN

Natürlich ändern sich auch jede Menge Dinge für alle „alten“ Helden – schließlich wird nicht jeder einen Rufer spielen wollen. Und Tanks braucht man ja eh noch. Beispielsweise ist ein Feature fest eingeplant, das kürzlich mit dem 9.2-Raid sein Comeback feierte: Tier-Sets. Auch in Dragonflight soll wieder jede Klasse ihr eigenes spezielles Rüstungs-Set samt Boni spendiert bekommen, erste Konzeptzeichnungen mit jeder Menge Drachenflair gibt es bereits. Weitaus wichtiger, weil weitreichender: Das Talentsystem wird erneut komplett überarbeitet. Wir erinnern uns: Vom Basisspiel an bis einschließlich Cataclysm verfügte jede Klasse über einen großen Talentbaum, in dem wir Punkte in passive und aktive Skills verteilten. Mit Mists of Pandaria wurde das Ganze dann durch das heute bekannte, deutlich entschlackte Talentsystem ersetzt. Das bietet weitaus weniger Auswahl, sei laut der Entwickler aber dafür mehr „impactful“. Sprich: Jeder verteilte Punkt hat deutlich stärkere Auswirkungen auf das Gameplay, als das früher der Fall war. Allerdings waren die alten Talentbäume bei den Fans trotz ihrer Schwächen immer die beliebtere Variante, was zuletzt auch durch Feedback in WoW Classic bzw. Burning Crusade noch mal klar wurde. Zwar gab es auch im alten System sogenannte „Cookiecutter-Specs“, also eine optimale Talentverteilung für Raids und PvP, für alle anderen Bereiche bot es aber viel mehr Freiheit. In Dragonflight kehren die Entwickler nun zu großen Talentbäumen mit mehr Auswahl zurück, unterteilt in einen Baum für eure Spezialisierung und einen für eure Klasse. Mit ein Grund: Man will weg von der sogenannten „borrowed power“ der vergangenen Add-ons, also Fähigkeiten die nur für eine Expansion oder gar nur einen Patch gültig waren und danach verschwanden – etwa die Corruption in BfA, die Artefaktwaffe in Legion oder die Pakte in Shadowlands. Derartige Fähigkeiten sollen künftig dauerhaft in den Talentbaum ausgelagert werden – sehr gut.

Im Gespräch mit **Ion Hazzikostas,** Game Director WoW



Quelle: Blizzard Entertainment

Am 19. April 2022 war es soweit und Blizzard hat mit der offiziellen Ankündigung von WoW: Dragonflight die Katze aus dem Sack gelassen. Dabei sprachen die Entwickler eine Stunde lang über das neue Gebiet der Dracheninseln, die neue Klasse des Rufers und die neue Fortbewegungsmethode des Drachenreitens. In den verschiedenen Deep Dives ging es dann noch detaillierter um Themen wie die Überarbeitung des Handwerks, das neue Interface oder was das neue Volk der Dracthyr auszeichnet. Auch die Story wurde behandelt. Und diese dreht sich, wie könnte es bei dem Namen Dragonflight auch anders sein, um die fünf Drachenaspekte, die ihre Heimat zurückerobern wollen. Aber egal, wie lange und wie viel die Entwickler erzählen – am Ende bleiben immer noch ein Haufen Fragen in unseren Köpfen zurück. Da ist es ja passend, dass unsere Kollegen von Buffed noch am selben Abend ein ausführliches Interview mit Game Director Ion Hazzikostas persönlich hatten. In diesem Rahmen haben wir ihn nicht nur nach Hintergründen zu den gemachten Ankündigungen befragt, sondern auch über einige Sachen ausgequetscht, die überhaupt nicht zur Sprache kamen – beispielsweise die Abkehr vom Grind oder was mit wichtigen Protagonisten aus Shadowlands passieren wird. ❑

Ion Hazzikostas

VITA

Ion Hazzikostas ist seit 2016 Game Director von World of Warcraft und somit verantwortlich für die generelle Ausrichtung des Onlinerollenspiel-Dauerbrenners. Bevor er nach dem Abschied von Tom Chilton auf diese Position rückte, war er als Lead Game/Encounter Designer vor allem für das Design diverser Raids und Dungeons verantwortlich. Bei Blizzard ist er indes bereits seit 2008 und arbeitete anfangs als Game Designer auch am Klassen-Balancing und am Achievement-System mit. Vor seiner Karriere bei Blizzard war er in Washington als Anwalt in einer Kanzlei tätig. In der Community ist er auch unter seinem Nickname „Watcher“ bekannt.

Buffed / PC Games: Es geht also zurück nach Azeroth und es dreht sich alles um Drachen. Das ist viel bodenständiger als kosmische Superschurken. Wann ist diese Idee entstanden – oder wann war klar, dass ihr in Sachen Superlative einen Schritt zurückgehen würdet?

Ion Hazzikostas: Die Entwicklung unserer Erweiterungen beginnt ehrlich gesagt schon ein paar Jahre, bevor die Welt überhaupt davon erfährt. Ich glaube, wir wussten schon vor der Veröffentlichung von Shadowlands, dass dies der nächste Schritt in unserem Abenteuer sein würde, dass wir nach Azeroth zurückkehren und endlich die Heimat und den Ursprung der Drachen in Azeroth besuchen würden. Die Details der Geschichte und wie die Zonen zusammenpassen sowie die Hauptcharaktere und -merkmale haben sich im Laufe des letzten Jahres während Shadowlands herauskristallisiert. Aber dies ist definitiv eine High-Fantasy-Rückkehr nach Azeroth. Und die Absicht ist, dass es sich wie ein frischer Wind anfühlt, was die Erzählung angeht. Und wir hoffen, dass die Spieler das auch so empfinden.

Buffed / PC Games: Eine Sache, die einige von uns nicht ganz verstanden haben, ist: Warum reisen wir auf die Dracheninseln? Bitten uns die Drachen, ihnen zu helfen, oder haben wir etwas verpasst – oder wollt ihr uns nicht so früh sagen, warum wir dorthin müssen?

Hazzikostas: Die Drachen bitten uns um Hilfe. Wir haben gesehen, wie das Leuchtfeuer nach 10.000 Jahren entzündet wurde, um die Dracheninseln zu beschwören und wiederzuerwecken und die Drachen zurück in ihre Heimat zu rufen. Und was sie dort vorfinden werden, ist auch das Auftauchen einiger neuer Bedrohungen und einiger Bedrohungen, die mit der Geschichte der Drachen verbunden sind. Wir haben eine Seite davon gesehen. Wir haben die Aspekte gesehen, die die Beschützer von Azeroth waren und deren Macht nach Galakronds Sturz. Galakrond ist dieser uralte Proto-Drache, dessen Skelett sich in der Zone Drachenöde in Nordend befindet. In der Cataclysm-Erweiterung haben wir gesehen, wie die Aspekte ihre Macht aufgegeben haben, um einen der ihren, Todesschwinge, aufzuhalten. Aber vor langer Zeit, um den Fall von Galakrond, gab es andere

> „Wir wussten schon vor der Veröffentlichung von Shadowlands, dass dies der nächste Schritt in unserem Abenteuer sein würde."

drakonische Kräfte, es gab einen großen Krieg zwischen diesen verschiedenen Fraktionen von Drachen. Und die, die wir gesehen haben, sind diejenigen, die diesen Krieg gewonnen haben. Aber auch die andere Seite war eingeschlossen und ist vielleicht wieder aufgetaucht und wieder erwacht. Die Aspekte haben natürlich ihre Macht aufgegeben und so sind sie weniger in der Lage, diesen Krieg zu führen, wenn er nach Azeroth zurückkehrt. Dies und mehr werden die Spieler auf ihrer Reise durch die Dracheninseln entdecken, aber alles beginnt damit, dass sie dem Ruf der Drachen folgen und herausfinden, warum sie unsere Hilfe brauchen.


Die Dracheninseln fallen äußerst abwechslungsreich aus – es gibt helle, freundliche Wälder, Küstenregionen, eisige Gebirge und auch düstere Orte wie diese ehemalige Zitadelle des Schwarzen Drachenschwarms.

> „Sicherlich wird es große Bösewichte geben – aber das ist wahrscheinlich eher so etwas wie Mists of Pandaria."

Buffed / PC Games: Und wer wird der Big Bad von Dragonflight sein – wer wird der Endboss sein?

Hazzikostas: Sicherlich wird es große Bösewichte geben. Aber das ist wahrscheinlich eher so etwas wie Mists of Pandaria. Ohne Garrosh gibt es hier keine unmittelbare existenzielle Bedrohung für die Welt, es gibt nicht den Bösewicht, von dem wir vom ersten Moment an wissen, dass er aufgehalten werden muss. Aber während wir durch dieses Land reisen, die Charaktere kennenlernen und die Geschichte sich entfaltet, werden diese Bedrohungen sichtbar werden. Und die Spieler sollten in der Lage sein, zu erraten, wer die Bosse der Schlachtzüge sein werden, wenn wir die ersten Inhalte der Erweiterung erreicht haben. Aber das ist eine Geschichte, die sich entfalten wird. Das ist etwas, das man erforschen kann, etwas, das man entdecken kann, und das ist die Natur dieser Geschichte und dieser Erweiterung.

Buffed / PC Games: Wrathion wird wahrscheinlich sehr wichtig für die Geschichte sein. Wird er uns durch die gesamte Erweiterung begleiten, ähnlich wie früher Khadgar oder Bolvar?
Hazzikostas: Auch Khadgar wird uns bei diesem Abenteuer begleiten und mit uns auf die Dracheninseln kommen. Er hat eine Menge Wissen und eine lange Geschichte mit den Drachen und anderen Lieblingen wie Kalecgos. Aber ja, Wrathion wird eine wichtige Rolle in der Geschichte spielen. Aber ich würde ihn nicht als zentralen Charakter betrachten, so wie es Khadgar oder Magni für Legion oder Battle for Azeroth gewesen wären, aber er spielt eine wichtige Rolle. Er ist auf der Suche nach den Dracheninseln, er sucht nach Antworten über sein eigenes Erbe, über das Vermächtnis des Schwarzen Drachenschwarms, über die Ursprünge der Drachen und seine Reise wird ihn mit Sicherheit dorthin führen und wir werden sehen, wie sich das in das Gesamtbild einfügt.

Buffed / PC Games: Was passiert mit Anduin bei all dem? Wird er eine große Rolle in Dragonflight spielen oder wird er sich zurückziehen, um sich von dem zu erholen, was ihm in den Schattenlanden widerfahren ist?

Hazzikostas: Wir haben tatsächlich einige Antworten auf diese Frage in Shadowlands parat. In 9.2.5 gibt es noch ein bisschen mehr über die Folgen von allem, was wir gesehen haben, zu erzählen. Nach dem, was Anduin durchgemacht hat, hat ihn diese Erfahrung sicherlich für immer verändert und er kann nicht einfach zu der Person zurückkehren, die er vorher war. Und das ist etwas, mit dem er sich auseinandersetzen muss. Wir gehen derzeit davon aus, dass Anduin als König von Sturmwind und als Anführer der Allianz kürzertreten wird. [Anmerkung der Redaktion: „Stepping down" könnte aber auch als „zurücktreten" übersetzt werden.] Aber er hat auch noch seine eigene Reise vor sich. Und das war's dann auch schon, ich will nicht zu viel verraten.

Buffed / PC Games: Mit der Archäologischen Akademie und der Forscherliga arbeiten Allianz und Horde wieder eng zusammen. Was bedeutet das für die Fraktionsgrenzen. Offenbar bleiben sie vorerst bestehen – aber arbeiten Horde und Allianz im Drachenschwarm generell zusammen oder befinden sie sich wieder im Krieg miteinander?

Hazzikostas: Dies ist definitiv keine große Fraktionskonflikt-Erweiterung. Aber ich denke, dass wir den Zustand der Welt nach Battle for Azeroth hinter uns gelassen haben und jetzt unsere Systeme aktualisieren, um das widerzuspiegeln. Die Fraktionen befinden sich in einer Art unsicherem Waffenstillstand, und es gibt Gruppen innerhalb der Fraktionen, die Frieden wollen, die miteinander arbeiten wollen, so wie wir gesehen haben, dass Jaina und Thrall zusammenarbeiten. Oder die Wissenschaftler, die Entdecker, die Archäologen der jeweiligen Fraktionen, sie haben mehr gemeinsame Ziele und keinen Grund, Gegner zu sein. Und so werden sie gemeinsam nach Wissen streben. Aber die Nachtelfen werden nicht so schnell vergessen, was ihnen von der Horde angetan wurde, und die Verlassenen werden nicht so bald von der Allianz umarmt werden. Wir haben immer noch Genn Graumähne, der eben Genn Graumähne ist. Es gibt also Fraktionen, die der anderen Seite niemals trauen werden und die Gelegenheit nutzen werden, um zuzuschlagen, wenn sie sie bekommen können. Und das sind auch die Spieler, die den Kriegsmodus einschalten. Und dann gibt es diejenigen, die zusammenarbeiten wollen. Und ich denke, das ist der Zustand der Welt in der Zukunft. Von der Allianz kontrollierte Gebiete sind immer noch von der Allianz kon-

> „Die Fraktionen befinden sich in einer Art unsicherem Waffenstillstand, und es gibt Gruppen innerhalb der Fraktionen, die Frieden wollen …"

trollierte Gebiete, und man wird in absehbarer Zeit keine Orcs in Sturmwind oder Zwerge in Orgrimmar herumlaufen sehen. Aber wenn es um die Dracheninseln geht, gibt es Raum für Zusammenarbeit zwischen den Fraktionen, sowohl für Spieler als auch für Nicht-Spieler-Charaktere.

Buffed / PC Games: Vier Zonen hören sich zunächst nicht nach viel an. Gibt es kein reines Endgame-Gebiet und werden wir in den folgenden Patches mehr Gebiete sehen?

Hazzikostas: Es wird signifikante Endgame-Gebiete in allen Zonen geben. Und die Zonen sind sogar deutlich größer als die Zonen in den Schattenlanden. Dies ist einer unserer größten Erweiterungskontinente, die wir je gemacht haben. Man muss schon nach Nordend zurückgehen, um einen größeren oder vergleichbaren zu finden. Wenn wir wirklich das Gefühl eines offenen Raums haben wollen, den man durchqueren kann, über den man auf dem Rücken seines Drachenbegleiters gleiten kann, mit vielen Geheimnissen, die es zu entdecken gilt, und mit einer gewissen Tiefe, dann braucht es eine bestimmte Erfahrung. Deine Reise wird dich mit deinem ersten Charakter durch diese vier Zonen führen, während du die wichtigsten Charaktere und Fraktionen kennenlernst und erfährst, was in ihnen vor sich geht, und dann wirst du sie alle als Spieler mit der höchsten Stufe erneut besuchen. Und mit Twinks, ähnlich wie in den Schattenlanden, werdet ihr die Möglichkeit haben, den Inhalt wirklich so zu spielen, wie ihr es wollt, und euch euren eigenen Weg durch die Gebiete zu suchen, auf eine nichtlineare Art und Weise, wenn es das ist, was ihr bevorzugt.

Buffed / PC Games: Drachenreiten klingt cool. Aber was ist mit unseren normalen Reittieren? Dürfen wir sie auch auf den Dracheninseln benutzen? Und wenn ja, wann?

Hazzikostas: Ihr werdet auch alle normalen Reittiere auf dem Boden benutzen dürfen, aber ihr werdet nicht in der Lage sein, mit diesen Reittieren zu Beginn im traditionellen World-of-Warcraft-Sinn zu fliegen. Aber euer Drachen-Begleiter, den ihr euch in den ersten Tagen eures Abenteuers verdient, wird euch auf den Dracheninseln zur Verfügung stehen und sie haben diese neue Form der Fortbewegung, die wir Drachenreiten nennen. Es ist etwas, das man im Laufe des Spiels aufrüsten kann, und wir hoffen, dass es den Spielern die Möglichkeit gibt, einige der vertikalen Räume in den Dracheninseln auf eine bequemere, aber auch



Euren Dracthyr-Rufer könnt ihr frei nach euren Wünschen anpassen – egal ob Schuppenfarbe, Hörner oder die humanoide Form. In dieser sehen männliche Dracthyr den Blutelfen ähnlich, weibliche den Menschen.

viel aufregendere und dynamischere Art und Weise zu erreichen. Mit etwas Physik, Schwung und einem echten Gefühl von Geschwindigkeit, während man sich bewegt.

Buffed / PC Games: Was passiert eigentlich mit dem Rest von Azeroth? Werden wir dort irgendwelche Überarbeitungen oder Anpassungen sehen – schließlich gibt es immer noch ein großes Schwert in unserer Weltenseele.

Hazzikostas: Wir haben 2018 unsere Artefaktwaffen benutzt, um die Verderbnis aus diesem Schwert zu ziehen. Alles ist in Ordnung. Es ist nur ein großer Splitter. Aber nein, dies ist eine Geschichte, die sich wirklich auf den neuen Kontinent der Dracheninseln konzentriert. Wie immer wird es einige Geschichten geben, die Sturmwind oder Orgrimmar oder andere große Teile der Östlichen Königreiche oder Kalimdor berühren. Aber wir werden diese alten Gebiete nicht aktualisieren oder signifikante neue Dinge dort machen. Es geht wirklich nur um die Dracheninseln.

Buffed / PC Games: Die wichtigste Frage zur neuen Klasse – welche Klassenfarbe bekommt sie?

Hazzikostas: Wie kann man sie am besten beschreiben? Es ist eine Art dunkleres Türkis. Es ist anders als das des Mönchs, aber mit etwas mehr Grünanteil. Wir werden es auf die Website stellen, damit jeder es sehen kann. Es sieht wirklich cool aus.

Buffed / PC Games: Wenn ihr einen Vergleich anstellen müsst – mit welcher Klasse oder Spezies ist der Rufer vom Spielstil her am ehesten vergleichbar?

Hazzikostas: Das ist eine gute Frage. Wenn wir eine neue Klasse entwickeln, wollen wir, dass sie sich deutlich von den bisherigen Klassen unterscheidet. Wie immer kann man durch die Wahl der Talente und ähnliche Dinge die Rotation anpassen, je nachdem, was man möchte. Etwas, das mehr auf Proc basiert oder mehr auf Rotation. Aber ich denke, so wie der Dämonenjäger ein neues Gefühl in den Nahkampf gebracht hat, indem er etwas dynamischer und aktionsbasierter in seiner Mechanik war, hofft der Rufer, etwas von diesem Geschmack in das Spiel einer Fernkampfklasse zu bringen. Wir ermutigen jeden, ihn auszuprobieren. Sowohl für Fernkampf-DPS als auch für Heiler sollte es eine neue Art sein, in den Kampf zu ziehen.

Buffed / PC Games: Der Wechsel zwischen Menschen- und Drachenform – ist das rein kosmetisch, wie bei den Worgen, oder hat die humanoide Form einen Einfluss auf das Gameplay?

Hazzikostas: Das ist etwas, an dem wir gerade intern arbeiten. Wir wissen, dass der Wunsch besteht, im Kampf die humanoide Form anzunehmen, die man als Worgen nicht haben kann. Aber wenn man einen Deep-Breath-Angriff macht oder seine Flügel benutzt, kann man das natürlich nicht in humanoider Form tun. Wir wollen den Spielern hier so viel Flexibilität wie möglich geben. Die Drachenform ist sicherlich keine Metamorphose für Dämonenjäger. Es ist die angeborene Form, die der Rufer annimmt, und alle seine Fähigkeiten werden in dieser Form nutzbar sein. Aber wir suchen nach Möglichkeiten, die humanoide Form in den Kampf zu integrieren. Letztendlich wollen wir den Spielern die Möglichkeit geben, das zu tun, was sie ästhetisch bevorzugen, anstatt das Gameplay aufgrund von Mechaniken zu erzwingen.

Buffed / PC Games: Dürfen wir die verschiedenen Farben unseres Drachens selbst wählen oder hängen sie mit dem Schwarm und damit indirekt mit der Spezialisierung des Rufers zusammen?

> „Sowohl für Fernkämpfer als auch für Heiler sollte der Rufer eine neue Art sein, in den Kampf zu ziehen."

Hazzikostas: Vollständig anpassbar. Wir wollen die kosmetische Gestaltung nicht an die Wahl der Spec oder irgendeine Mechanik binden. Wenn du also ein Blauschuppen-Dracthyr sein willst, der ein Verheerung-Rufer ist, der hauptsächlich viele Feuerzauber einsetzt, wird dich niemand aufhalten.

Buffed / PC Games: In den Bildern haben wir Konzeptzeichnungen für die neuen Tier-Sets gesehen. Also werden die Tier-Sets nicht wieder verschwinden, sondern bleiben? Auch weiterhin mit der Option für alle Spieler und nicht nur für Raider?

Hazzikostas: Ja. Ich meine, wir haben das nicht explizit besprochen, aber ich denke, wir sind zufrieden damit, wie sich der Erwerb von Sets in Eternity's End insgesamt entwickelt hat. Und wir sind uns bewusst, dass im Gegensatz zu den letzten Jahren, in denen wir Tier-Sets hatten, Mythic-Plus nun ein paralleles System zum Raiden darstellt. Wir wollen nicht, dass die Spieler das Gefühl haben, etwas tun zu müssen, was ihnen keinen Spaß macht, um an dieser Entwicklung teilzuhaben.

Buffed / PC Games: Was ist der Grund für die Rückkehr zu den Talentbäumen nach so vielen Jahren? Was hat sich geändert, seit ihr sie in MoP abgeschafft habt?

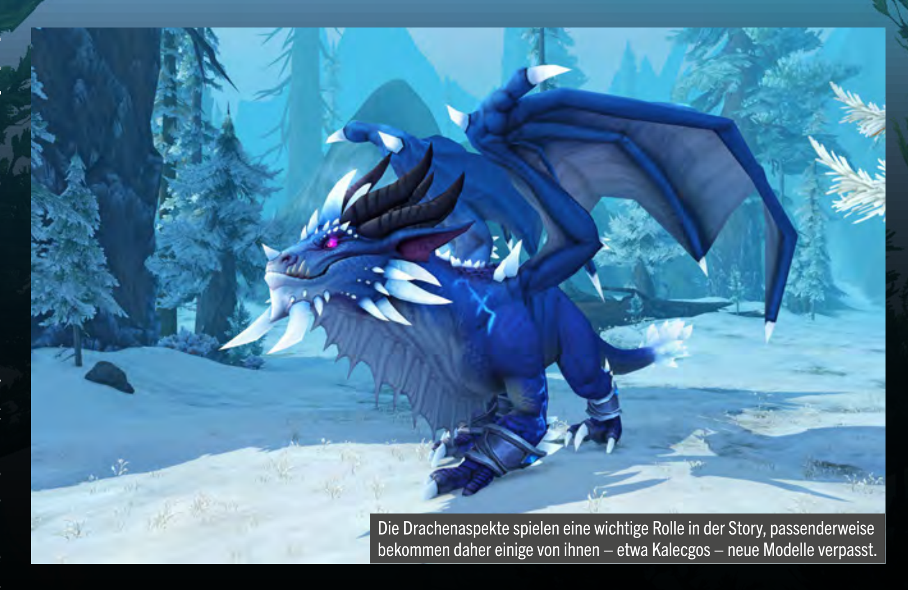
Hazzikostas: Es ist das Feedback der Spieler, die sagen, dass sie es vermissen, einen Punkt für jede Stufe auszugeben. Sie vermissen diese Anpassungsmöglichkeiten und das spiegelt wirklich einige der Dinge wider, die wir verloren haben. Der Blick darauf, wie sich die Talentbäume der alten Schule in Classic und Burning Crusade in den letzten Jahren entwickelt haben, hat uns auch dabei geholfen, einige dieser Fragen zu klären. Eines der großen Dinge, die wir verloren haben, war der Sinn für Hybride. Ein Magier ist eine reine DPS-Klasse, ein Paladin ist ein Hybrid. Und wenn man ein Vergeltungs-Paladin ist, konnte man im alten System entweder Ret mit einigen Punkten in Heilig oder Ret mit einigen Punkten in Prot sein. Das war eine wichtige Unterscheidung bei der Charaktererstellung, die es heute nicht mehr gibt. Außerdem haben wir natürlich eine Menge Feedback aus der Community zu den so genannten „borrowed powers" erhalten. Und wie ich in unserer heutigen Ankündigung erwähnt habe, ist es zweifellos ein schlechtes Gefühl, eine neue Erweiterung zu beginnen und einen großen Teil des Charakters zurückzulassen und sich von seiner Artefaktwaffe oder was auch immer verabschieden zu müssen. Und ein Teil dessen, was uns auf diesen Weg geführt hat, war der Versuch, eine Lücke zu füllen, die entstanden ist, als wir die Talentbäume und Talentpunkte für jede Stufe entfernt haben. Das war also der Ausgangspunkt für die Überlegung, was wir für Dragonflight tun wollten. Können wir unser Talentsystem auf sinnvolle Art und Weise verändern? Wir haben eine Menge verschiedener Optionen erforscht und sind zu dem Schluss gekommen, dass etwas, das den Talentbäumen aus dem klassischen Spiel sehr ähnlich ist, wahrscheinlich die beste Option für unser Spiel ist. Aber wir können auf das Wissen zurückgreifen, wie sich diese Systeme entwickelt haben, wie sich die Dinge in den letzten 10 Jahren entwickelt haben, um wirklich ein System zu bauen, das das Beste aus beiden Welten bietet. Das auf jeder Stufe die Möglichkeit zur Anpassung bietet, aber auch die Spezialisierung als einen wichtigen Teil des Charakters verankert und die Spieler nicht vor die Wahl stellt, sich zwischen dem Durchsatz ihrer Spezialisierung und dem Nutzen der Klassenstufe zu entscheiden. Denn wir wissen, dass es, wie wir bei den alten Talentbäumen gesehen haben, nur eine richtige Antwort gibt, wenn wir euch vor diese Wahl stellen: Ihr werdet immer mehr DPS oder mehr HPS gegenüber einem hybriden Nutzen wählen. Aber das System, das wir einführen, hat zwei Arten von Talentpunkten, wenn man aufsteigt. Wenn ihr ein Feuermagier seid, bekommt ihr ein paar Dutzend Magierpunkte und ein paar Dutzend Feuerpunkte. Und ihr könnt eure Feuerpunkte in den feuerspezifischen Baum und eure Magierpunkte in den gemeinsamen Baum, den alle Magier haben, investieren. Und du wirst nie aufgefordert, diese Entscheidungen zu treffen. Aber du kannst einige wirklich interessante Entscheidungen darüber treffen, wie du deinen Charakter gestalten willst.

> „Eines der großen Dinge, die wir [mit dem aktuellen Talentsystem] verloren haben, war der Sinn für Hybride. Ein Magier ist eine reine DPS-Klasse, ein Paladin ist ein Hybrid."


Die Zonen sollen sehr vertikal und weitläufig ausfallen, so dass ihr ausgiebig von der neuen Drachenreiten-Funktion Gebrauch machen könnt.

Buffed / PC Games: Die beiden Talentbäume sind also komplett voneinander getrennt? Man kann nicht alle Punkte in Feuer oder Magier stecken?

Hazzikostas: Ja, du bekommst einen Punkt pro Stufe, aber das kann unterschiedlich sein. Man könnte einen Magierpunkt auf 37 bekommen. Wenn man dann auf Stufe 38 ist, bekommt man einen Feuerpunkt. Auf 39 einen Feuerpunkt und auf 40 einen Magierpunkt. Die genauen Zahlen habe ich mir jetzt ausgedacht. Aber die Idee ist, es sind getrennte Bäume. Denn wie gesagt, wir wissen, wenn wir euch die Wahl lassen, werdet ihr natürlich alle Punkte in Feuer stecken und die bestmögliche DPS und alle Feuer-Perks haben, anstatt Dinge zu nehmen, die euer Blinzeln, euren Gegenzauber oder eure Frostnova besser machen. Aber wenn wir zwei getrennte Systeme haben, kann jeder Entscheidungsraum wirklich für sich alleine existieren. Und ich denke, das lässt viel mehr Raum für individuelle Anpassungen. Die Spieler werden natürlich optimieren. Es wird Guides und Builds geben, aber wir bauen das System von Anfang an mit diesem Gedanken im Hinterkopf. Und deshalb haben wir in dem Deep-Dive-Video als Beispiel die Möglichkeit gezeigt, Loadouts abzuspeichern und zu benennen, weil uns klar ist, dass ihr euch ein Set für Mythic-Plus bauen werdet. Das ist ein anderes, als man beim Schlachtzug benutzt, und eine anderes, als man beim Questen benutzt. Lasst uns das unterstützen!



Die Drachenaspekte spielen eine wichtige Rolle in der Story, passenderweise bekommen daher einige von ihnen – etwa Kalecgos – neue Modelle verpasst.

„Wenn es Fähigkeiten gibt, von denen ihr euch nur ungern verabschieden wollt und die wir derzeit nicht einbeziehen, freuen wir uns auf euer Feedback."

Buffed / PC Games: Auf dem Bild der Talentbäume haben wir Konvokation der Geister auf dem Wiederherstellungsdruiden gesehen. Können wir uns darauf freuen, dass viele der Paktfähigkeiten als Talente übernommen werden und uns weiterhin zur Verfügung stehen? Göttlicher Glockenschlag oder Wilde Geister zum Beispiel?

Hazzikostas: Ja, absolut. Und im Laufe der Alpha-Phase werden die Spieler sehen, was unsere Pläne sind. Wenn es Fähigkeiten gibt, von denen ihr euch nur ungern verabschieden wollt und die wir derzeit nicht einbeziehen, freuen wir uns auf euer Feedback, damit wir die Talentbäume in Zukunft noch aktualisieren können.



Die Dracheninseln sind nicht nur von Drachen bewohnt, auch alte Feinde der geflügelten Echsen rühren sich wieder. Hinzu kommen neutrale Völker wie die Tuskarr oder ein Stamm von Zentauren.

Buffed / PC Games: Mit der neuen Maximalstufe 70 – wie wird das Leveln dann aussehen: Eine Erweiterung plus Shadowlands und dann Dragonflight? Oder wird die gewählte Erweiterung dann ganz bis Stufe 60 gehen?

Hazzikostas: Unser derzeitiger Plan ist es, die alten Erweiterungen so zu skalieren, dass sie von 10 bis 60 reichen. Wenn man also einen brandneuen Charakter spielt, wählt man einfach eine Erweiterung seiner Wahl, Shadowlands oder irgendetwas anderes, und schon ist man in Dragonflight.

Buffed / PC Games: Das neue UI sieht ziemlich cool aus – aber werden wir die Möglichkeit haben, das alte UI zu benutzen, wenn wir wollen? Ähnlich wie bei den alten Charaktermodellen, wo wir lange Zeit entscheiden konnten, welches wir benutzen wollen?

Hazzikostas: Mit der Möglichkeit, alles zu verschieben, kann man die alte Platzierung wiederherstellen. Wenn man die alten, niedriger aufgelösten Texturen haben möchte, ist das derzeit nicht die Option, die wir als Standard in der Benutzeroberfläche anbieten wollen. Aber Addons können das leicht nachbilden, und ich bin sicher, dass es Texturpakete für ein Addon geben wird, die man einfach installieren kann, wenn man die klassische UI der alten Schule will.

Buffed / PC Games: Mit der Überarbeitung der Berufe erhalten wir Zugang zu seelengebundenen Gegenständen aus anderen Berufen. Fallen damit auch die Einschränkungen weg, dass bestimmte Gegenstände nur mit der entsprechenden Berufsfertigkeit getragen werden können – zum Beispiel die Ingenieursbrille?

Hazzikostas: Wir sind noch dabei, viele Details auszuarbeiten. Wir wollen, dass es Vorteile gibt, wenn man selbst der Handwerker ist. Ich weiß, dass die Ingenieursbrille traditionell eines dieser Dinge für die Ingis ist. Wir wollen auch sicherstellen, dass es sich nicht so anfühlt, als sei dieser Beruf jetzt die richtige

Antwort, weil er einen besonderen Vorteil hat und die anderen nicht. Ich denke, das Ziel ist eher, dass wir die Berufe stärker mit anderen Inhalten verknüpfen können. Stellt euch vor, ihr tötet einen Schlachtzugsboss und dieser lässt einen BoP-Gegenstand fallen, der ein Handwerksreagenz ist. In der Vergangenheit musste man ein Handwerker sein, um davon zu profitieren. Jetzt kannst du das Reagenz zu einem Handwerker bringen und es über das Handelsfenster oder einen Arbeitsauftrag in etwas für dich umwandeln lassen. Man kann mit dem System interagieren, ohne selbst diesen Beruf ausüben zu müssen.

Buffed / PC Games: Im Deep Dive wurden die Crafting-Tische erwähnt. Wofür sind sie da? Nur um Aufträge anzunehmen und einzureichen oder können wir dort auch unsere Berufe ausüben?

Hazzikostas: Vor allem für das Dragonflight-Handwerk werden diese Tische benötigt, zumindest für die Herstellung wichtiger Dinge. Wenn man etwas Kleines herstellt, kann man das wahrscheinlich überall machen. Wenn man aber einen Helm oder eine Hose oder was auch immer herstellt, wird man das an den Handwerkstischen tun. Das Ziel ist, dass es immer noch relativ bequem ist, aber es hat den Vorteil, dass es ein florierendes Zentrum für handwerkliche Aktivitäten ist.

Buffed / PC Games: Einige Dinge wurden nicht angesprochen. Werdet ihr die Trennung von Grind und Spielermacht so weit wie möglich beibehalten, wie es derzeit in Zereth Mortis der Fall ist, oder war das nur eine einmalige Sache?

Hazzikostas: Ja, ich denke, Eternity's End ist in vielerlei Hinsicht eine Vorlage dafür, wie wir diese Philosophien und den Aufbau von Inhalten angehen wollen. Das gilt umso mehr, wenn wir eine ganze Erweiterung von Grund auf um diese Philosophien herum aufbauen können.

Buffed / PC Games: Mit Kosmischem Staub haben wir derzeit eine wichtige Währung, die man in vielen Inhalten erhalten kann – wird das in Zukunft so bleiben oder war das nur die Lösung für das Ende einer Erweiterung?

Hazzikostas: Wir müssen noch genaue Pläne für Endspielwährungen und solche Dinge ausarbeiten. Ich denke, dass so etwas wie der kosmische Flux einen großen Wert hat, der sich aus den Inhalten ergibt, die man am meisten genießt. Wir müssen sehen, in welche Art von Systemen das einfließen könnte, obwohl wir sicherlich nichts wie Artefaktmacht oder Machtprogression in dieser Art geplant haben.

Buffed / PC Games: Dank des kommenden fraktionsübergreifenden Gameplays wird der Handel zwischen den Fraktionen möglich sein. Habt ihr Pläne, die verbleibenden Beschränkungen zwischen den Servern irgendwann aufzuheben?

> „Ich habe nichts zu verkünden, was die Zukunft der BlizzCon betrifft. Ich kann sagen, dass ich als Entwickler sicherlich die persönliche Interaktion mit unserer Community und unseren Fans vermisse. “

Hazzikostas: Das ist etwas, das wir gerne tun würden. Es gibt eine Menge technischer Beschränkungen. Anders als bei fraktionsübergreifendem Spielen, das nur eine logische Designentscheidung ist, kann es sich bei serverübergreifendem Handel buchstäblich um verschiedene Datenbanken an verschiedenen physischen Standorten handeln. Und das zu unterstützen und gleichzeitig sicherzustellen, dass wir keine Duplikate oder andere Exploits zulassen, ist tatsächlich ein viel schwierigeres Problem, als es auf den ersten Blick scheint. Ich denke, wir sind uns darüber im Klaren, dass es in einer Welt, in der man mit Leuten von anderen Servern Schlachtzüge machen kann, eine unnötige Einschränkung ist, wenn man ihnen kein Fläschchen oder eine Verzauberung oder was auch immer geben kann. Aber wir müssen noch daran arbeiten, die Herausforderungen zu überwinden, um das zu verwirklichen.

Buffed / PC Games: Sind Online-Events wie diese Ankündigung die Zukunft für Blizzard und WoW oder plant ihr auch eine Art echte BlizzCon für die kommende Zeit?

Hazzikostas: Ich habe nichts zu verkünden, was die Zukunft der BlizzCon betrifft. Ich kann sagen, dass ich als Entwickler sicherlich die persönliche Interaktion mit unserer Community und unseren Fans vermisse. Und ich würde es lieben, wieder dazu zurückzukehren. Ich denke, dass wir in Zukunft nach dem richtigen Weg suchen werden, um unsere Pläne für jeden Patch und jede Erweiterung anzukündigen. Als wir in den letzten Monaten mit der Planung dieser Ankündigungen begonnen haben, wollten wir uns nicht auf irgendwelche persönlichen Veranstaltungen festlegen. Etwas Virtuelles erschien uns als die richtige Lösung. Außerdem freuen wir uns, dass wir einen großen Teil der Arbeit des Teams selbst präsentieren können. Wenn wir eine Veranstaltung auf der Bühne haben, passen oft nicht wirklich zehn Leute zusammen auf eine Bühne. So endet es oft damit, dass nur ein paar der gleichen Führungskräfte ihre Reden halten. Beim Deep Dive konnte man wirklich von dem Team selbst hören, das hart daran gearbeitet hat, diese Welt zum Leben zu erwecken.

Buffed / PC Games: Wann können wir ungefähr mit der Veröffentlichung oder dem Start der Testserver rechnen?

Hazzikostas: Es gibt keinen genauen Zeitplan. Aber bald! Ich möchte keine Zusagen machen, die wir vielleicht nicht einhalten können. Aber diese Erweiterung ist ziemlich langwierig. In den letzten Jahren wurde viel Arbeit in sie gesteckt. Ich kann es kaum erwarten, die Leute auf unseren Testservern zu begrüßen und ihr Feedback einzuholen. Aber dazu werdet ihr bald mehr von uns hören.

Buffed / PC Games: Vielen Dank für das Gespräch.



Große Teile der neuen Gebiete sind unberührte, wilde Natur, doch natürlich gibt es auch monumentale Bauten aus der Vergangenheit der Drachenschwärme.



In Dune: Spice Wars treffen Echtzeit- und 4X-Strategie aufeinander.

Genre: Echtzeit-Strategie/4X
Entwickler: Shiro Games
Hersteller: Shiro Games, Funcom
Termin: 26. April 2022 (Early Access)

Dune: Spice Wars

Im Early-Access-Test zeigt sich: Die (neue) Schlacht um Arrakis braucht mehr als nur Feinschliff.

Von: Felix Schütz

Dune und Strategie, das passt eigentlich perfekt zusammen. Schließlich liefert Frank Herberts legendäre Romanvorlage einen Schauplatz, der geradezu nach einer Versoftung schreit: Ein lebensfeindlicher Wüstenplanet, spannende Fraktionen, knappe Ressourcen, eine gewaltige Mythologie – mit diesen Zutaten hat schon das legendäre Dune 2 Maßstäbe gesetzt. Heute, fast 30 Jahre später, versucht sich ein neues Team an der Marke: Dune: Spice Wars stammt aus der Feder von Shiro Games, das gleiche Studio, das schon das eigenwillige Northgard entwickelt hat. Auch Spice Wars bricht mit Konventionen, wer ein neues Dune 2 erwartet, guckt in die Röhre. Stattdessen gibt's einen verdichteten Mix aus Echtzeit- und 4X-Strategie, der nun als Early-Access-Fassung erhältlich ist. Wir haben die Version rauf und runter gespielt.

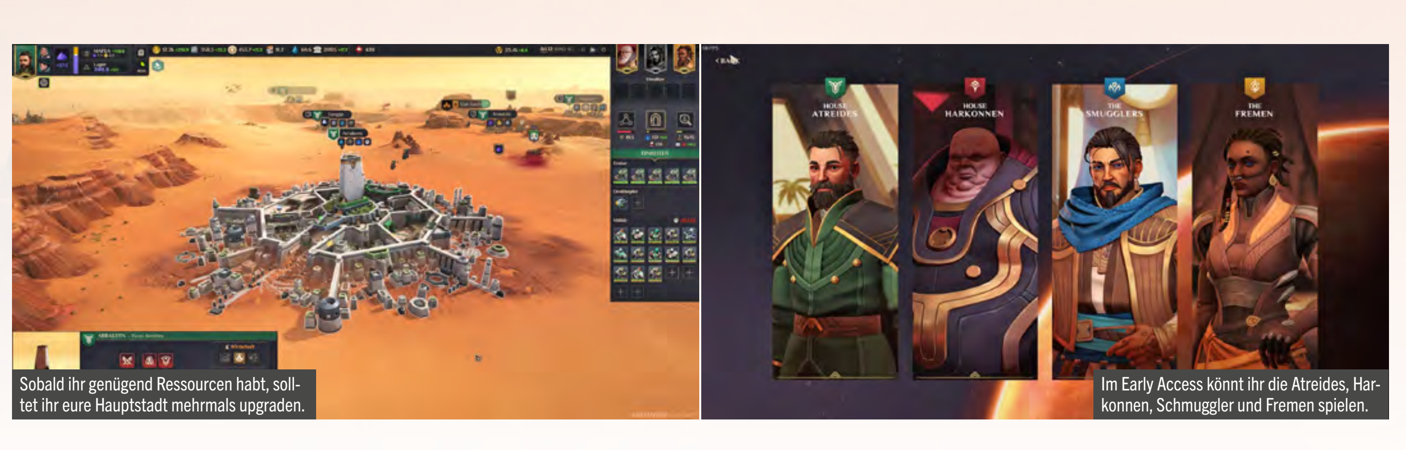
Was steckt im Early Access?

Für rund 30 Euro bekommt ihr zwar noch nicht das komplette Spiel, aber schon ein ordentliches Fundament. Multiplayer und Story-Kampagne sind derzeit noch nicht enthalten, die kommen erst zu einem späteren Zeitpunkt. Dafür gibt's aber schon den kompletten Skirmish-Modus, in dem ihr gegen drei KI-Gegner antretet. Vier Fraktionen sind bereits voll spielbar, ihr dürft aus Atreides, Harkonnen, Schmugglern oder Fremen wählen. Im Verlauf der Early-Access-Phase sollen noch weitere Fraktionen folgen, außerdem will Shiro Games weitere, kleinere Features ergänzen. Für einen fundierten Eindruck langt der Umfang aber allemal, denn am Spielprinzip dürfte sich kaum noch etwas ändern.

Drei Wege zum Sieg

Das Wichtigste, was ihr über Dune: Spice Wars wissen müsst: Es ist kein Spiel, in dem ihr Panzer durch den Wüstensand rumpeln lasst, epische Materialschlachten finden hier nicht statt. Es ist im Herzen ein 4X-Strategiespiel, das aber in Echtzeit ausgefochten wird. Kampf ist da nur eines von vielen Mitteln und wirklich tiefgängig sind die Gefechte auch nicht. Damit das Ganze nicht zu hektisch wird, dürft ihr das Spielgeschehen jederzeit pausieren – und das solltet ihr auch, bis ihr euch mit allen Mechaniken vertraut gemacht habt. Am Anfang kann Spice Wars nämlich ordentlich verwirren: Es gibt zwar Tutorial-Fenster, allerdings führen die nur dürftig durchs Spiel. Alle Feinheiten muss man sich in Tooltips anlesen oder selbst austüfteln.

Es gibt drei Arten, das Spiel zu gewinnen. Genretypisch könnt ihr eure Gegner vernichten, das klappt entweder, indem ihr die feindliche



Sobald ihr genügend Ressourcen habt, solltet ihr eure Hauptstadt mehrmals upgraden.

Im Early Access könnt ihr die Atreides, Harkonnen, Schmuggler und Fremen spielen.



Der Basisbau ist simpel, aber wichtig. Pro Gebiet dürft ihr nur fünf Gebäude platzieren.

Die Kämpfe verlangen kaum Mikromanagement, taktisch anspruchsvoll wird's nie.

Basis zerstört oder indem ihr ein Attentat auf einen Herrscher verübt. Außerdem dürft ihr euch zum Gouverneur von Dune wählen lassen, das wäre die diplomatische Option. Oder ihr sammelt einfach Hegemoniepunkte, die ihr für die meisten Aktionen im Spiel erhaltet. Das macht ihr dann einfach so lange, bis ihr einen klassischen Punktesieg erreicht habt. Doch egal welchen Weg ihr geht, ihr müsst grundsätzlich alle Spielelemente nutzen: Nur wer erkundet, erobert, spioniert, kämpft, baut, forscht, plündert und vor allem die vielen Ressourcen klug ausbalanciert, hängt die Konkurrenz ab. Und das alles bitteschön gleichzeitig, während alle paar Sekunden Hinweis- und Warnsymbole am oberen Bildschirmrand aufpoppen. Gerade in den ersten Partien kann man sich da leicht erschlagen fühlen. Aber keine Sorge: Das gibt sich schnell. Denn Spice Wars ist längst nicht so komplex, wie es auf den ersten Blick erscheint.

Die ersten Schritte

Euer Ziel ist es, eine Map zu erobern, die in viele kleinere Sektoren unterteilt ist. Alle Parteien starten mit einem Gebiet, einer Hauptstadt und einem Ornithopter, einer fliegenden Aufklärungseinheit. Die schickt ihr sofort in eine benachbarte Zone, während ihr schon die ersten Einheiten ausbildet – denn die werdet ihr gleich brauchen. Viel nachdenken muss man da übrigens nicht, es gibt pro Fraktion nur fünf Basiseinheiten, die sich grob in Nahkämpfer, Fernkämpfer und Unterstützer unterteilen. Und nein, liebe Dune-2-Fans: Es gibt keine Panzer, keine Quads, keine Trikes. Hier sind Fußtruppen angesagt.

Schnell hat der Ornithopter das Gebiet abgesucht, dabei werden Dörfer, Rohstoffe und interessante Objekte freigelegt. Zum Beispiel Wracks oder Ruinen, die Ressourcen und andere Boni liefern. Doch zuerst solltet ihr euch eine Zone unter den Nagel reißen, in der sich ein wertvolles Spice-Vorkommen befindet. Dazu schickt ihr einfach ein paar Einheiten hinüber zum Dorf, das die Kontrolle über das Gebiet hat. Sobald sich unsere Truppen nähern, rücken automatisch ein paar Verteidiger aus und stürmen auf unsere Soldaten los. Der Angriff läuft ab hier weitestgehend von selbst ab, das Mikromanagement hält sich in engen Grenzen. Die Einheiten haben zum Beispiel keine aktiven Fähigkeiten, die man gezielt zum Einsatz bringen könnte. Nur selten muss man seine Kämpfer umpositionieren, zum Beispiel wenn sie in die Reichweite einer Abwehrstellung geraten. Und wenn die Erde unter den Soldaten zu zittern beginnt, müsst ihr sofort reagieren – das kündigt nämlich den Angriff eines Sandwurms an, der sonst auf einen Schlag eure ganze Truppe verschluckt. (Tipp: Wenn euch die ständigen Wurm-Angriffe nerven, könnt ihr die Häufigkeit vor Spielstart im Optionsmenü anpassen!)

Das Spice muss fließen

Nun, da das Dorf erobert ist, gehört das Gebiet euch und ihr dürft ihr Gebäude errichten. Bauwerke lassen sich auf Steinplatten rund um die Siedlung platzieren, allerdings gibt es nur fünf Slots pro Gebiet. Darum müsst ihr gut abwägen, was ihr gerade braucht. Um Spice, die wichtigste Ressource, kommt ihr natürlich nie herum. Darum errichtet ihr bei jeder Gelegenheit eine Raffinerie, aus der eine Erntemaschine losgeschickt wird, die das wertvolle Gewürz zuverlässig einsammelt. Danach braucht man sich nicht mehr darum zu kümmern, mit einer Ausnahme: Greift ein Wurm an, muss der Ernter in Sicherheit gebracht werden, auf Wunsch geschieht das sogar automatisch. Danach müssen wir ihn allerdings immer wieder von Hand zurück auf sein Spice-Feld beordern – eine seltsame Designentscheidung.

Die anderen Gebäude verlangen dafür überhaupt keine Aufmerksamkeit mehr, alles ist automatisiert. Die nötigen Ressourcen sind aber gerade in frühen Spielphasen knapp, darum müsst ihr ständig für Nachschub sorgen. Plastahl-Fabriken erzeugen beispielsweise kostbares Baumaterial, während andere Gebäude mehr Brennstoffzellen oder Arbeitskraft liefern. Auch Windfallen sind Pflicht, sie erhöhen eure knappe Wasserproduktion. Wasser ist unverzichtbar, wenn ihr euer Reich vergrößern wollt, sonst drohen später Revolten! Außerdem gibt es noch ein paar taktische Gebäude, die Kosten senken oder die Kampfkraft eurer Truppen erhöhen. Vergesst auch nicht, ab und zu Forschungseinrichtungen zu bauen: Es gibt vier Technikbäume, in denen man neue Einheiten und starke Upgrades freischaltet. Die Bäume sind zwar sehr überschaubar, aber dafür dauert das Erforschen ziemlich lange – wer hier also früh Gas gibt, hat später einen klaren Vorteil.

Wüstenmacht

Habt ihr erst mal ein paar Gebiete erobert, werden die Laufwege für eure Truppen zu lang. Dann solltet ihr Landefelder errichten, dadurch könnt ihr eure Fußsoldaten mit fliegenden Transportern flott über die gesamte Karte schicken. Das ist vor allem in fortgeschrittenen Partien praktisch, wenn ihr euer Gebiet an mehreren Fronten verteidigen müsst. Außerdem gibt es einige Zonen, die als Tiefe Wüste markiert sind. Darin verlieren eure Truppen sehr schnell an Ausdauer, weshalb ihr sie um jeden Preis meiden oder überfliegen solltet.



Typisch 4X: Die Spielwelt ist in Sektoren unterteilt, die ihr nach und nach erobert.


Diplomatie beschränkt sich allein auf den Warentausch. Echte Dialoge gibt's nicht.

Dank einer Pause-Funktion könnt ihr die vielen Aufgauben gleichzeitig bewältigen.

Allein die Fremen müssen auf Landefelder verzichten. Dafür dürfen sie als einzige Fraktion Sandwürmer herbeirufen, auf denen sie schnell ans Ziel reiten. Die noblen Atreides haben dafür die Möglichkeit, Sektoren friedlich zu annektieren. Das dauert zwar seine Zeit, doch dafür ist das eroberte Dorf gleich mit Verteidigungseinheiten besetzt, die ihr sonst selbst finanzieren müsstet. Schmuggler können dafür Söldner anheuern, sobald sie einen gewissen Hegemonie-Wert überschritten haben, während die Harkonnen als einzige Fraktion Dörfer unterdrücken dürfen, um Boni zu erhalten. Und das sind nur ein paar der coolen Details, die dafür sorgen, dass sich alle vier Fraktionen ein wenig unterschiedlich spielen.

Für noch mehr Abwechslung sorgen die vier Berater, von denen ihr euch vor jedem Spielstart zwei Stück aussucht: Je nachdem, ob ihr beispielsweise einen tückischen Mentaten wie Pieter de Vries oder einen Helden wie Duncan Idaho oder Chani anheuert, erhaltet ihr wertvolle passive Boni, zum Beispiel in der Spionage oder beim Erobern. Im Grunde ein nettes Konzept, doch leider werden diese beliebten Charaktere nur in einem winzigen Menü versteckt, sie kommen nie zu Wort oder dürfen ihre Besonderheiten vorstellen. Hier wird die starke Lizenz schlichtweg unter Wert verkauft.

Die Wüste steckt im Detail

Bei eurer Planung solltet ihr auch auf Zonen mit einzigartigen Merkmalen achten. Orte wie Mount Idaho oder das imperiale Becken liefern beispielsweise Boni auf bestimmte Produktionswerte. Das begehrteste Gebiet ist die Polsenke, da man nur hier nach Frischwasser bohren darf. Wer diese Zone kontrolliert, braucht auch auf längere Sicht keine Windfallen mehr – und spart dadurch laufende Kosten und wertvolle Bauplätze.

Von Zeit zu Zeit entdeckt ihr außerdem Sietches, geheime Stützpunkte der Fremen. Im Tausch gegen Rohstoffe gewinnt ihr dort Ansehen, bis ihr dann einen kostbaren Agenten in das Fremen-Versteck schicken dürft – als Belohnung gibt's einen kräftigen Buff. Als Spielmechanik sind Sietches keine schlechte Idee, allerdings ist die Sache schon in zwei, drei Klicks erledigt ist und bietet dabei null Atmosphäre. Ihr bekommt zum Beispiel keinen einzigen Fremen zu Gesicht! Es gibt keine Dialoge, keine Charaktere, die sich hinter dem kleinen Menü verbergen. Wenn man die Bücher nicht gelesen hat, weiß man vermutlich nicht mal, was ein Sietch überhaupt ist. Eine verpasste Chance!

Ein anderes Feature gefällt uns dafür schon besser: Wenn ihr richtig viele Ressourcen zusammengetragen habt, könnt ihr eure Hauptstadt mit Upgrades ausbauen. Die sind nicht nur sehr mächtig, sie werden auch in Slots eingesetzt, die – richtig befüllt – noch weitere Gruppenboni freischalten: Mehr Kampfstärke, schnellere Forschung, zusätzliches Geld, damit können wir unsere Spielweise in den späteren Phasen stark beeinflussen.

Krisenmanager

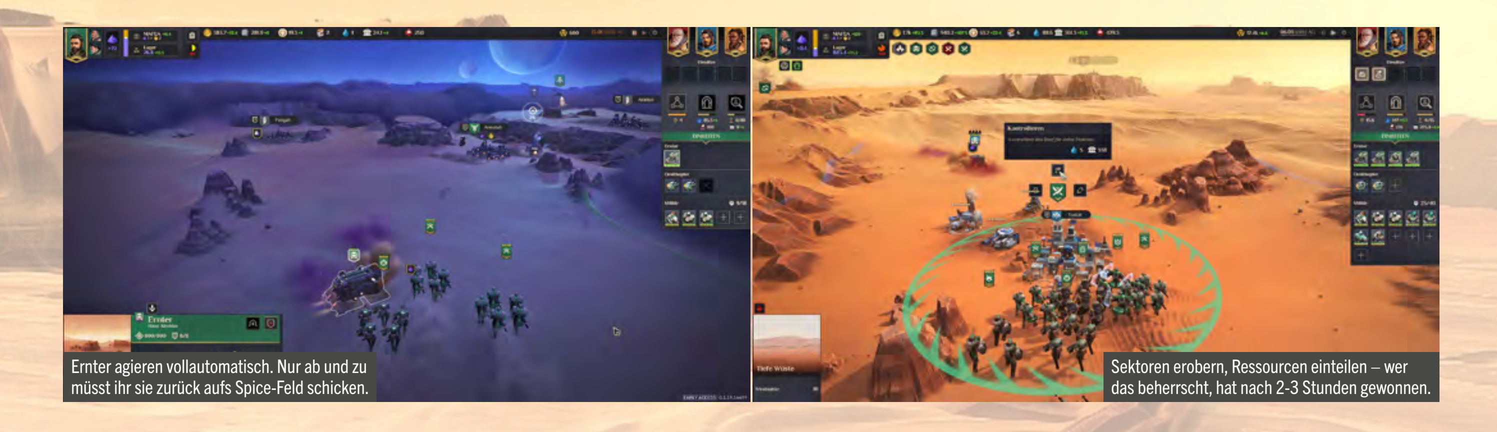
Ohne eine schnurrende Wirtschaft läuft im Spiel rein gar nichts: Spice, Solari, Plastahl, Wasser, Mannstärke, Aufklärung, Ansehen – das sind nur einige der vielen Ressourcen, die ihr rund um die Uhr ausbalancieren müsst. Ein wertvolles Tool dafür findet sich links oben im HUD: Ein Schieberegler, der bestimmt, ob ihr euer gefördertes Spice lieber in Silos einlagert oder stattdessen automatisch verkauft. Geld (Solari) ist zwar enorm wichtig, allerdings müsst ihr auch eure Vorräte im Blick haben: Alle paar Minuten wird euch nämlich automatisch eine saftige Spice-Steuer abgebucht, die mit jedem Zyklus größer ausfällt. Schon allein deshalb kommt ihr um zügiges Expandieren gar nicht herum, da ihr im Laufe der Zeit immer mehr Spice-Einkommen benötigt. Wer seinen Tribut nicht entrichtet, verliert Ansehen im Landsraad und muss mit empfindlichen Nachteilen rechnen.

Sollte doch mal eine Ressource knapp werden, könnt ihr euch im Diplomatie-Bildschirm schnell Nachschub beschaffen. Egal ob Spice, Solari oder Stahl, hier könnt ihr vieles mit den drei anderen Fraktionsführern handeln. Das System ist zwar sehr trocken inszeniert, tut aber was es soll. Allerdings spielt es dabei keine Rolle, ob ihr einem Gegner gerade sein letztes Spice-Vorkommen abgeluchst oder eines seiner Dörfer geplündert habt. Handeln dürft ihr grundsätzlich immer, der Krieg spielt da keine Rolle – und das wirkt leider ziemlich unglaubwürdig. Warum bitteschön sollten Kriegsparteien überhaupt miteinander Waren tauschen? Auch gibt es keine Möglichkeit, mit ikonischen Anführern wie Baron Harkonnen oder Liet Kynes ein bisschen zu plaudern, das ganze Diplomatie-System beschränkt sich nur auf den Tausch von Waren. Hier hoffen wir, dass die Entwickler während der Early-Access-Phase nochmal kräftig nachlegen und die diplomatischen Möglichkeiten stärker ausbauen.

Alternative zum Kampf

Das Spionagesystem hat dafür schon mehr Tiefgang zu bieten, auch wenn es auf den ersten Blick ziemlich verwirrend daherkommt. Ihr erhaltet regelmäßig automatisch neue Agenten, die aber nicht wie normale Einheiten funktionieren. Stattdessen dürft ihr die Männer


Das Spionagesystem zeigt gute Ansätze. Ihr dürft sogar Attentate auf KI-Gegner einleiten.


Ernter agieren vollautomatisch. Nur ab und zu müsst ihr sie zurück aufs Spice-Feld schicken.

Sektoren erobern, Ressourcen einteilen – wer das beherrscht, hat nach 2-3 Stunden gewonnen.

und Frauen in einem eigenen Menü auf bestimmte Aufgaben verteilen. Am Wichtigsten sind die vier Slots für Arrakis, Raumgilde, MAFEA (die mächtigste Handelsgesellschaft) und Landsraad (eine einflussreiche Vereinigung der großen Häuser). Hier erzeugen eure Leute dann wichtige Boni, darunter auch Aufklärung, eine spezielle Ressource, die nur für Spionage genutzt wird. Mit genügend Agenten und Aufklärungspunkten könnt ihr dann aus einer Liste spezielle Aufträge wählen, die im Grunde kurze Buffs oder Spezialangriffe darstellen. So könnt ihr beispielsweise kurzzeitig die Versorgung von Feinden unterbinden, Rohstoffe stehlen, Atomwaffen abfeuern oder in feindlichen Dörfern einen Aufstand anzetteln. Besonders fies: Mit etwas Geduld dürft ihr sogar ein Attentat auf einen feindlichen Herrscher einleiten – wenn der Anschlag gelingt, scheidet der KI-Gegner komplett aus.

Herrscher von Dune

Der letzte große Spielbaustein ist das Landsraad-Menü, das sich alle paar Minuten von alleine zurückmeldet. Hier werden regelmäßig wichtige politische Entscheidungen getroffen, von denen manche nur bestimmte Fraktionen, andere aber sämtliche Spieler betreffen. Um mitzumischen, stehen Atreides und Harkonnen Stimmenpunkte zur Verfügung, die sie auf die Beschlüsse verteilen können. Zusätzlich sammelt ihr noch Einfluss, mit dem ihr eure Wahl weiter verstärken könnt. Politische Beschlüsse können schwerwiegende Folgen haben, zum Beispiel senken sie die Gebühren für Einheiten oder erhöhen drastisch die Unterhaltskosten für eure Gebäude.

Leider ist das ganze Menü aber noch etwas undurchsichtig geraten: Welchen Einfluss haben die geringeren Häuser – und wer ist das überhaupt? Wie lässt sich eine Entscheidung abwenden? Welche Folgen haben die Beschlüsse für mich und andere? Das könnte alles viel transparenter sein. Hinzu kommen noch vier politische Ämter, die freigeschaltet werden, sobald bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. Anschließend könnt ihr versuchen, euch wählen zu lassen, was zwar etwas Planung erfordert, aber auch mit kräftigen Vorteilen belohnt wird. Als fünfter und letzter Posten winkt dann der des Gouverneurs von Arrakis. Wem es gelingt, hier 60 Spieltage im Amt zu bleiben, wird zum Herrscher des Planeten gewählt und hat das Spiel gewonnen.

Der Landsraad ist eigentlich eine spannende Spielebene, weil er clever sämtliche Spielaspekte aufgreift. Allerdings erschließen sich manche Funktionen auch nicht auf den zweiten Blick. Das wird vor allem bei den Schmugglern und Fremen deutlich, denn die dürfen nur eingeschränkt mitbestimmen. Schmuggler können dafür beispielsweise den Wahlausgang beeinflussen, indem sie Prämien auf Resolutionen ausrufen. Wie genau das alles funktioniert, muss man sich aber – trotz unzähliger Tooltips – selbst zusammenreimen. Auch hier gilt: Eigentlich ein interessantes System, an der Ausführung hapert es aber noch ein wenig.

Trockene Atmosphäre

Auch die Präsentation lässt noch ein paar Wünsche offen, hat aber auch ihre guten Seiten. Die Wüstenkarte ist hübsch gestaltet, mit malerischen Dünen und einem wunderschönen Nebel des Krieges, der sanft zurückweicht, wenn wir mit einem Ornithopter auf Erkundungstour gehen. Auch die Tag- und Nachtwechsel sorgen für stimmungsvolle Momente und Sandstürme voll zuckender Blitze fallen sogar richtig imposant aus. Doch in anderen Punkten gerät die Präsentation – selbst für ein Wüstenspiel – eindeutig zu trocken. Ikonische Charaktere wie der Herzog Atreides bringen kaum drei Sätze über die Lippen und sind nur dürftig animiert. Auch die eigentlich beeindruckenden Sandwürmer wirken detailarm und bewegen sich unnatürlich steif. Und die Musikuntermalung enttäuscht auf ganzer Linie: Sie ist so unauffällig, dass wir beim Spielen oft versucht waren, im Hintergrund den Dune-2000-Soundtrack anzuwerfen – und das kann nicht Sinn der Sache sein.

Sorgenkind Langzeitmotivation

Eine Partie ist in Dune: Spice Wars meist schon in drei Stunden fertig, ganz egal ob man einen einfachen Punktesieg anstrebt oder alle feindlichen Stützpunkte einäschert. Danach kann man sich zwar noch an den anderen drei Fraktionen versuchen, doch das ändert nichts daran, dass man schon nach ein paar Matches das Meiste gesehen hat. Für den Multiplayer ist das aktuelle Gerüst sicher schon gut geeignet. Doch was die geplante Kampagne betrifft, müssen die Entwickler ziemlich dicke Geschütze auffahren, damit dem Spaß nicht so schnell die Puste ausgeht: spannende Missionen, abwechslungsreiche Aufgaben, Dialoge, Intrigen, vielleicht sogar eine dynamische Kampagnenkarte, eben das volle Programm. An der genialen Lizenz wird's jedenfalls nicht scheitern – die gibt das alles nämlich locker her. ❑


Das Landsraad-Politiksystem wirkt in seiner aktuellen Form noch etwas undurchsichtig.

FELIX MEINT

„Ein gutes Spiel, doch die Langzeitmotiviation macht mir Sorgen."

Dune: Spice Wars macht Laune, es findet irgendwo zwischen 4X und Echtzeit seine Lücke. Allerdings hatte ich schon nach ein paar Matches das Gefühl, fast alles gesehen zu haben. Die Fraktionen sorgen zwar für Abwechslung, unterscheiden sich aber auch nicht so stark, dass eine Partie grundlegend anders ablaufen würde. Da bin ich mal gespannt, was die Entwickler noch alles für die Early-Access-Phase geplant haben! Gerade die Kampagne sollte schon richtig tolle Missionen, abwechslungsreiche Ziele und spannende Dialoge auffahren, damit sie am Ende nicht eintönig gerät. Und ich frage mich auch, ob Spice Wars als Rundenstrategie womöglich einfach besser funktioniert hätte. Schließlich muss man so viele Aufgaben gleichzeitig managen, dass man ohnehin ständig die Pause-Taste drückt. Aus der Lizenz holen die Entwickler aber auch nette Ideen raus, gerade Features wie der Landsraad oder Spionage passen richtig gut zum Dune-Universum. In Sachen Atmosphäre hätte ich mir aber mehr erhofft, das gilt besonders für die dünne Soundkulisse: Ich erwarte ja nicht gleich ein Live-Orchester, aber Spice Wars klingt mir selbst für ein Wüstenspiel zu trocken. Aber was nicht ist, kann im Early Access ja noch werden – eine gute Grundlage haben die Entwickler schließlich schon.

Genre: Survival
Entwickler: Miju Games
Hersteller: Miju Games
Termin: 25. März 2022 (Early Access)

The **Planet Crafter**

Von: Matthias Dammes

Ausgesetzt auf einem unwirtlichen Planeten kämpfen wir ums Überleben und müssen gleichzeitig das Terraforming in Gang bringen.

Spätestens seit dem Science-Fiction-Roman Collision Orbit aus dem Jahre 1942 ist das Terraforming ein beliebtes Konzept in der fiktionalen Literatur, aber auch in der Wissenschaft, wenn es um die Frage geht, neuen Lebensraum für den Menschen im All zu erschließen. Dabei geht es darum, einen Planeten oder Mond durch den Einsatz von Technologie in einen erdähnlichen Zustand zu bringen. In der Wissenschaft werden dazu vor allem die Venus und der Mars gerne in den Blick genommen. Mit dem Terraforming beschäftigt sich auch das Indie-Spiel The Planet Crafter, das von einem französischen Duo namens Miju Games entwickelt wird. In dem Singleplayer-Survival-Spiel wird der Spieler allein auf einem unwirtlichen Planeten ausgesetzt. Hier gilt es, zu überleben und den Himmelskörper bewohnbar zu machen. Das Spiel befindet sich derzeit im Early Access und wir haben uns die aktuelle Fassung einmal genauer angeschaut.

Story auf Sparflamme

The Planet Crafter ist wie erwähnt ein Survival-Spiel, das in vielen seiner Grundzüge sehr stark an Subnautica erinnert. Allerdings darf man hier derzeit keine tiefergehende Story erwarten, wie sie besonders in Subnautica: Below Zero erzählt wird. Die Ausgangssituation ist daher auch recht schnell zusammengefasst. Der Spieler verkörpert einen nicht näher benannten Straftäter, der dazu verurteilt wurde, auf einem unbewohnbaren Planeten ausgesetzt zu werden, um diesen per Terraforming umzuwandeln. Sollte er das überleben und ihm die Verwandlung des Planeten gelingen, erlangt er seine Freiheit zurück.

Viel mehr Geschichte hat das Spiel darüber hinaus nicht zu bieten. Im Spielverlauf finden wir vereinzelt Textnachrichten von abgestürzten Raumfahrern oder früheren Gefangenen, die hier ausgesetzt wurden, aber wirklich tiefgründig wird das, was man dabei erfährt, nie. Auch die Nachrichten, die uns mithilfe eines



Die Grundressourcen wie Silikon, Eisen, Magnesium und Eis liegen überall auf der Oberfläche herum.



Textnachrichten wie diese, die ein wenig Hintergrundgeschichte erzählen, sind leider eine seltene Ausnahme.

Empfängers von außerhalb erreichen, sind überschaubar und tragen kaum dazu bei, das Gameplay mit einer spannenden Hintergrunderzählung zu verbinden. Diesen Bereich können die Entwickler gerne noch ordentlich ausbauen.

Aus Nichts viel machen

Aber auch ohne eine Story im Hintergrund ist der Spielablauf durchaus motivierend. Wir beginnen in unserer kleinen Landekapsel, die in einer rot-bräunlichen Steinwüste niedergegangen ist und haben nichts weiter als ein Multifunktionswerkzeug in unserer Hand. Zudem verfügt unsere Zuflucht über eine kleine Handwerksstation, an der wir erste lebensnotwendige Dinge wie Wasser, Sauerstoff und einen Rucksack herstellen. Dafür benötigen wir natürlich erst einmal Rohstoffe wie Eisen, Magnesium oder auch Eis. Zum Glück liegt sehr viel von diesen Grundressourcen überall in der Gegend verteilt. Wir müssen nur herausgehen und sie einsammeln.

Das ist allerdings nicht ganz ungefährlich, denn der Planet hat keine atembare Atmosphäre. Daher sind wir auf unseren mitgeführten Sauerstoffvorrat angewiesen, der zu Beginn des Spiels noch sehr begrenzt ist. Größere Ausflüge sind also erst einmal nicht drin. Wie es aber für Survivalspiele üblich ist, verbessern wir unsere Situation mit jedem kleinen Schritt. Jedes neue Stück Ausrüstung und jede gesammelte Ressource bringt uns dem Überleben etwas näher. Stück für Stück erweitern wir damit auch unseren Erkundungsradius. Das ist auch bitter nötig, denn Nahrung können wir zunächst nicht selbst herstellen.

Gut, dass in der Gegend schon so einige Raumfahrzeuge vom Himmel gefallen sind. In den Wracks machen wir uns auf die Suche nach nützlichen Gegenständen und sacken zunächst vor allem Lebensmittelvorräte ein. Später dienen die Ruinen auch der Beschaffung seltener Rohstoffe und Blaupausen.

Worldbuilding für Anfänger

Neben dem Überleben haben wir aber ja noch einen anderen Auftrag. Wir sollen den leblosen Felsen unter unseren Füßen in ein bewohnbares Paradies verwandeln. Doch das ist leichter gesagt als getan. Um den Planeten allmählich zu verwandeln, gilt es, die Temperatur, den Druck und den Sauerstoffgehalt der Atmosphäre zu steigern. Dazu stellen wir Heizeinheiten, Bohrer und Vegetationsröhren auf.



Zum Spielstart befinden wir uns in einer kleinen Landekapsel und vor uns erstreckt sich die unwirtliche Landschaft unseres neuen Zuhauses.

Wie man sich aber natürlich vorstellen kann, ist die komplette Umwandlung eines Planeten ein langwieriger Prozess. Besonders mit unseren zunächst sehr bescheidenen Gerätschaften.

Die Freischaltung neuer Gebäude und Maschinen ist allerdings an unseren Fortschritt in den einzelnen Werten des Planeten gekoppelt. Steigern wir zum Beispiel den Sauerstoff genug, erhalten wir Zugriff auf verbesserte Heizeinheiten, Sauerstofftanks und Vegetationsröhren. Es gibt auch einen allgemeinen sogenannten Terraformation-Index, der uns unseren Gesamtfortschritt anzeigt. Auch mit diesem werden bei bestimmten Meilensteinen neue Technologien zugänglich. Diese dienen unter anderem der Energiegewinnung und dem besseren Überleben unseres Protagonisten.

Der gesamte Terraforming-Prozess ist in verschiedene Phasen unterteilt, die unsere Fortschritte bei der Umwandlung deutlich machen. Wenn wir beginnen, ist der Planet im unwirtlichen Zustand. Die erste Phase zeichnet sich dadurch aus, dass der Himmel allmählich blau wird. In der nächsten Phase kommen dann Wolken dazu und wiederum eine Phase später fängt es an zu regnen. So zieht sich die Umwandlung durch eine ganze Reihe von Phasen, bis wir schließlich Gras, Blumen und gar Bäume auf dem Planeten erblicken. Gut gefallen hat uns dabei, dass die Veränderungen nicht abrupt passieren, sobald eine neue Phase erreicht wurde, sondern allmählich. Als auf unserem Planeten stehende Gewässer entstanden sind, konnten wir zuerst kleine Pfützen entdecken. Der Wasserspiegel stieg dann langsam weiter an, bis sich richtige Seen gebildet hatten.

Home Sweet Home

Während dieser monumentalen Umwälzungen hausen wir natürlich nicht weiterhin in unserer kleinen Landekapsel. Da würde der Platz auch sehr schnell ausgehen, denn viele Gerätschaften lassen sich nur in Innenräumen aufstellen. Also bauen wir uns nebenbei auch eine schicke Basis aus verschiedenen Modulen und Räumen auf. Das funktioniert sehr ähnlich wie auch in Subnautica. Wir haben einzelne Raumkomponenten zur Verfügung, die wir zu einem großen Gebäudekomplex zusammenstecken können. Später kommen noch komplexere Einrichtungen wie ein Biodome und ein Labor dazu, die wiederum neue technische Möglichkeiten mit sich bringen.

Ebenfalls ähnlich wie in Subnautica bauen wir auch eine Abschussrampe für Raketen. Allerdings dient diese hier nicht dazu, die Flucht anzutreten. Schließlich wollen wir unsere Freiheit zurückgewinnen, indem wir den Planeten erfolgreich umwandeln. Dazu können wir auf



Bevor wir an die Ansiedlung von Leben denken können, müssen Temperatur, Druck und Sauerstoffgehalt der Umwelt gesteigert werden.



Nach langer harter Arbeit haben wir unseren Planeten so weit umgeformt, dass er Baumwachstum ermöglicht.

der Startplattform verschiedene Raketen abfeuern, die den Terraforming-Prozess signifikant beschleunigen. Eine Rakete lockt zum Beispiel uranreiche Asteroiden auf den Planeten, die die Erzeugung von Hitze deutlich beschleunigen. Als netter Nebeneffekt können wir zudem das wertvolle Uran von den Asteroiden einsammeln, sobald diese niedergegangen sind.

Gesteinsschauer sind aber auch ohne unser Zutun ein regelmäßiges Ereignis auf unserem Planeten. Häufig bringen die Brocken neue Rohstoffe mit sich. Darüber hinaus haben die Einschläge aber keine spielerischen Auswirkungen. Die Asteroiden hinterlassen weder Krater noch beschädigen sie unsere Strukturen. Das ist zwar aufgrund ihrer Häufigkeit ganz gut so, weil wir sonst gar nicht mit Reparaturen hinterherkämen. Allerdings nimmt es dem Spiel auch wenig den Realismus. Nun könnte man zwar infrage stellen, wie realistisch das ganze „Terraforming durch eine Einzelperson"-Szenario überhaupt ist. Aber wenn meterdicke Felsbrocken auf die Erde prallen, ohne Spuren zu hinterlassen, wirkt das schon irgendwie seltsam.

Verbesserungspotential

Es gibt noch ein paar andere Aspekte, die nicht so ganz mit unserem Verständnis der physikalischen Effekte rund ums Terraforming einhergehen. So würden wir zum Beispiel erwarten, dass die Produktion von Sauerstoff automatisch und anhaltend immer mehr ansteigt, sobald sich Pflanzen auf dem Planeten ansiedeln. Aber solange wir keine neuen unserer Gerätschaften zur Sauerstoffproduktion aufstellen, bleibt die Zuwachsrate beim Sauerstoff immer gleich. Das Gleiche gilt für die Biomasse. Dass ab einem bestimmten Stadium der Planet mit Moos und Gras bedeckt ist, hatte auf unsere Biomasse-Produktion keinerlei Einfluss.

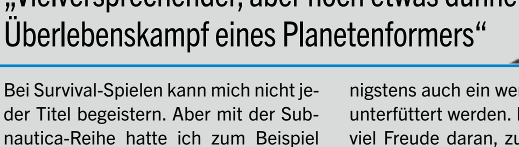
Diesen Systemen können die Entwickler während des Early Access also gerne noch ein wenig mehr Nachvollziehbarkeit spendieren. Dass sich das Spiel noch in der Entwicklung befindet, wird auch an anderen Stellen deutlich. So sind die Menüs noch sehr fehleranfällig und teilweise eher umständlich zu handhaben. Die Steuerung hat hier und da ihre Probleme. Sei es mit Maus und Tastatur oder mit einem Controller.

Ein Problem ist derzeit auch noch das Balancing zwischen dem Terraforming und dem restlichen Inhalt in der Spielwelt. Uns ist es so ergangen, dass wir irgendwann in der Spielwelt nicht mehr wirklich etwas zu tun hatten. Alle Wracks waren erkundet und ausgeplündert, die einzelnen Zonen bis auf den letzten Winkel erkundet. Das Terraforming war zu diesem Zeitpunkt aber längst nicht abgeschlossen. Daher besteht der Alltag im fortgeschrittenen Spiel dann nur noch aus dem Bau neuer Terraforming-Geräte, dem Starten von Raketen und Warten. Hier dürfen die Entwickler gerne noch spannende Inhalte hinzufügen.

Bislang ist The Planet Crafter also eher ein ungeschliffener Rohdiamant. Potenzial für ein gutes Survival-Spiel ist in jedem Fall vorhanden. Immerhin versprechen die Entwickler für das fertige Spiel bereits weitere Terraforming-Phasen, mehr Story-Inhalte, eine größere Welt und sogar ein Fahrzeug, das wir tatsächlich ein wenig vermisst haben. Gänzlich ausgeschlossen sind jedoch Monster oder andere Formen von gefährlichen Kreaturen. Das Spiel soll friedfertig und ohne Kämpfe auskommen, was zur Abwechslung auch mal ganz angenehm ist. ❑



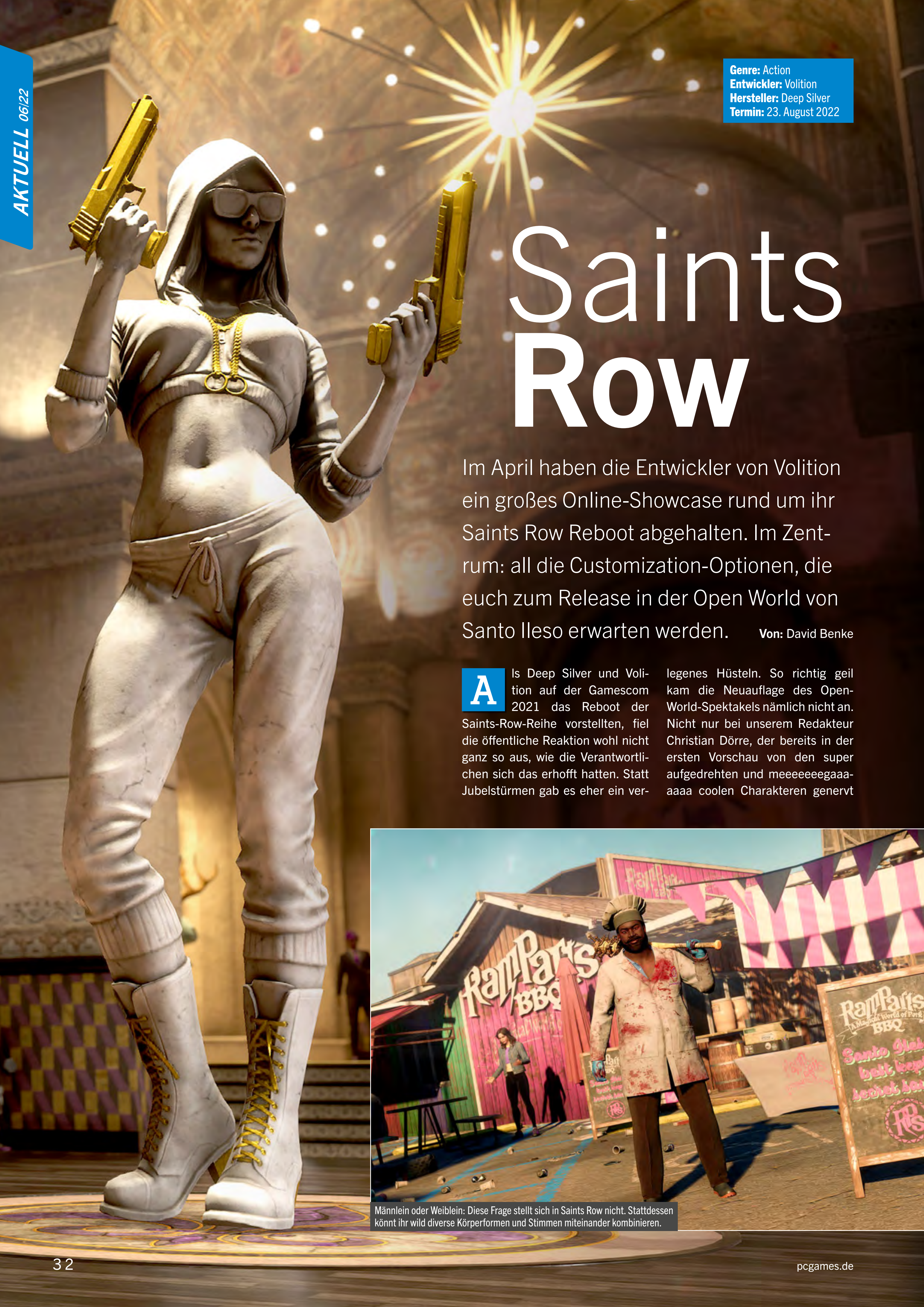
Mit verschiedenen Raketen schicken wir Satelliten in die Umlaufbahn, die unsere Terraformingprozesse deutlich beschleunigen.



MATTHIAS MEINT

„Vielversprechender, aber noch etwas dünner Überlebenskampf eines Planetenformers"

Bei Survival-Spielen kann mich nicht jeder Titel begeistern. Aber mit der Subnautica-Reihe hatte ich zum Beispiel sehr viel Freude. Daher finde ich es gar nicht schlimm, dass sich The Planet Crafter einiges bei diesen Spielen abschaut. Der stetige Antrieb, das eigene Überleben zu sichern, eine Basis aufzubauen und nebenbei den Planeten umzuformen, funktioniert sehr gut. Ich wünschte nur, das Ganze würde wenigstens auch ein wenig mit einer Story unterfüttert werden. Dennoch hatte ich viel Freude daran, zu beobachten, wie sich der Planet allmählich von einer roten Felskugel in ein grünes Paradies verwandelte. Die Entwickler müssen die Spielwelt jetzt nur noch mit mehr interessanten Dingen zum Entdecken füllen, damit es am Ende nicht zu monoton wird. Dann schaue ich auch gerne nochmal auf meinem Planeten vorbei.



Genre: Action
Entwickler: Volition
Hersteller: Deep Silver
Termin: 23. August 2022

Saints Row

Im April haben die Entwickler von Volition ein großes Online-Showcase rund um ihr Saints Row Reboot abgehalten. Im Zentrum: all die Customization-Optionen, die euch zum Release in der Open World von Santo Ileso erwarten werden.

Von: David Benke

Als Deep Silver und Volition auf der Gamescom 2021 das Reboot der Saints-Row-Reihe vorstellten, fiel die öffentliche Reaktion wohl nicht ganz so aus, wie die Verantwortlichen sich das erhofft hatten. Statt Jubelstürmen gab es eher ein verlegenes Hüsteln. So richtig geil kam die Neuauflage des Open-World-Spektakels nämlich nicht an. Nicht nur bei unserem Redakteur Christian Dörre, der bereits in der ersten Vorschau von den super aufgedrehten und meeeeeeegaaa-aaaa coolen Charakteren genervt

Männlein oder Weiblein: Diese Frage stellt sich in Saints Row nicht. Stattdessen könnt ihr wild diverse Körperformen und Stimmen miteinander kombinieren.

In Santo Ileso könnt ihr über 80 verschiedene Fahrzeuge finden, mit denen ihr Asphalt, Wasser und Luft erobern könnt. Auch ein paar skurrile Modelle sind dabei.

war. Auch den Spielern stieß der Sprung auf den hippen Fortnite-Hype-Zug eher sauer auf. „Das ist nicht mehr Saints Row!“, hieß es in sozialen Netzwerken, Foren und YouTube-Kommentaren. Diese Kritik kam wohl auch bei Entwickler und Publisher an, weshalb der Release des Reboots mal eben um ein halbes Jahr nach hinten verschoben wurde. Statt am 25. Februar soll das neue Saints Row nun am 23. August 2022 für PC, PS5, PS4, Xbox Series X/S und Xbox One erscheinen. Die dadurch gewonnene Zeit wollen Chief Creative Officer Jim Boone und sein Team nutzen, um dem Spiel nochmal den letzten Schliff zu verpassen. Man wolle ja schließlich das beste Saints Row der Seriengeschichte erschaffen, hieß es in einem Update. Was genau das bedeuten soll, verriet Volition nun im Rahmen eines großen Online-Showcase, in dem die Macher die spannendsten neuen Features vorstellen und die Gemüter der Fans so ein klein wenig besänftigen wollten. Dabei setzte das Studio aber irgendwie seltsame Prioritäten. In der gut 20-minütigen Präsentation ging es nicht etwa um die von Texas und New Mexico inspirierte Spielwelt Santo Ileso und ihre Gangs, um die Geschichte, in deren Rahmen ihr wieder euer eigenes Verbrechersyndikat aufbaut, oder gar das Gameplay, das sich wohl irgendwo zwischen actiongeladenen Third-Person-Schießereien und abgefahrenen Sandbox-Open-World-Aktivitäten einpendeln soll. Stattdessen hat sich das Team entschieden, den Fokus voll und ganz aufs Thema „Customization“ zu legen, also die Frage: Was könnt ihr alles anpassen? Und wie kreativ dürft ihr euch dabei austoben?

Kleider machen Leute

Das fängt mit dem Charakter selbst an: Hier könnt ihr aus acht verschiedenen Voreinstellungen auswählen, aus denen ihr danach euren Avatar zusammenbastelt. Dabei lässt sich quasi jeder erdenkliche Teil eures Körpers modifizieren – von den Haaren über Haut und Zähne bis hin zur Statur eures Alter Egos. Die dürft ihr mit





Eure Karren lassen sich in Jim Robs Werkstatt tunen. Neben Leistungsupgrades könnt ihr auch Sonderausstattungen wie etwa ein Offroad-Kit verbauen.

Hilfe diverser Schiebereglers bearbeiten. Kommt ihr eher muskulös, schmächtig oder übergewichtig daher? Rockt ihr eine hohe Stirn oder doch lieber ein spitzes Kinn? Ganz allein eure Entscheidung! Dazu gesellen sich jede Menge spannende Detailoptionen wie etwa anpassbare Wimpern und Pupillen, Sommersprossen, Make-Up, Tattoos, Narben oder Prothesen. Ihr dürft sogar asymmetrische Gesichter gestalten, wodurch abgefahrene Kreationen wie ein Two-Face-Klon, ein scharfzahniger Vampir oder ein silbrig glänzender Blechmann möglich sind. Oder eine Blechfrau, wie ihr wollt. Bei der Anpassung eurer Figur habt ihr nämlich nicht mehr die Wahl zwischen männlich und weiblich. Ihr kombiniert stattdessen eine eher maskuline oder feminine Körperform mit einer von acht Stimmen, die von seriös bis hin zu total absurd reichen, sucht euch einen persönlichen Laufstil sowie ein paar Emotes aus und stürzt euch direkt ins Abenteuer! In dessen Verlauf könnt ihr euren Look natürlich noch jederzeit anpassen. Neben diversen Shops, in denen ihr euch mit Hüten, Hosen, Schuhen und anderem Bling Bling eindecken könnt, gibt es auch noch die Style App auf eurem Smartphone, mit der ihr unterwegs nochmal an der Größe eures Bizeps oder eurer Genitalien rumdoktern dürft.

Ballern mit Style

Wo wir gerade schon beim lässigen Feuern aus der Hüfte sind: Natürlich lassen sich auch die Waffen in Saints Row euren Bedürfnissen und Wünschen anpassen, wenn auch etwas weniger umfangreich als eure Spielfigur. Im Friendly Fire Store dürft ihr euren Ballermännern verschiedene Lackierungen, Muster und Sticker verpassen. Auch das Material eurer Knarren ist frei wählbar, sodass ihr beispielsweise den goldenen Colt aus James Bond nachbauen könntet. Noch mehr lustige Film-Anspielungen ermöglichen die alternativen Looks für ausgewählte Waffenklassen. So lassen sich manche Maschinengewehre etwa in einem Regenschirm verstecken, ein Raketenwerfer in einem Gitarrenkoffer. El Mariachi lässt grüßen. Für spielerische Vorteile sorgen kaufbare Upgrades für Schaden, Präzision, Feuerrate oder Magazinkapazität. Außerdem verfügt jede Waffe über eine besondere Spezialfähigkeit. Die reicht von Schockwellen über zielsuchende Geschosse bis hin zur Möglichkeit, eure Gegner durch einen Bluten-Effekt zusätzlichen Schaden zuzufü-



Neben Charakter und Karre ist auch eure Knarre individuell anpassbar. Ihr habt unter anderem die Wahl aus verschiedenen Materialien, Farben und Mustern.



Das Gesicht eurer Spielfigur könnt ihr mit Narben, Tattoos, Piercings und vielen weiteren Accessoires versehen. Sogar asymmetrische Designs sind möglich.

Ihr wollt euren Look ändern? Dann schaut in einem der vielen Shops in Santo Ileso vorbei, zieht euch in eurer Basis um oder nutzt die Style App auf eurem Telefon.

gen. Der Knackpunkt: Diese Skills müssen erst freigeschaltet werden, indem ihr bestimmte Waffen-Herausforderungen abschließt. Wie genau die aussehen, haben die Entwickler aber noch nicht verraten. Vom Gun Shop geht's in den Tuning Shop. Laut Volition könnt ihr in Saints Row gleich mehrere Stunden in eurer Garage verbringen, um an euren Karossen herumzuschrauben. Und von denen soll es einige geben: Durch Missionsbelohnungen, Secrets oder Autohändler gibt es im Spiel über 80 verschiedene Fahrzeuge zu entdecken. Mit Trucks und Motorrädern erobert ihr die Straße, mit Booten die Seen und Meere und mit Helikoptern, Jets und Hoverboards schließlich auch die Lüfte von Santo Ileso. Damit ihr dabei richtig schick ausseht, könnt ihr natürlich jedes Einzelteil eures fahrbaren Untersatzes individuell einstellen: Lack, Reifen, Spoiler, Hupen oder Motorensounds – in JimRobs Werkstatt dürft ihr euch als Autoschrauber austoben. Aber auch die inneren Werte kommen nicht zu kurz. Upgrade-Kits für Höchstgeschwindigkeit, Performance und Ausdauer erhöhen die Statuswerte eurer Karren. Über das Equipment-Menü könnt ihr zudem nützliche Werkzeuge wie einen Nitroboost, ein Off-Road-Kit oder ein Abschleppseil verbauen. Und natürlich verfügen auch die Fahrzeuge in Saints Row über individuelle Spezialausstattung wie eine Abrissbirne am Heck, einen Schleudersitz oder eine Krabben-Steuerung, mit der ihr nach rechts und links ausscheren könnt. Die sind aber ebenfalls hinter zugehörigen Fahrer-Herausforderungen versteckt, die ihr erst mal meistern müsst.

Einsatz in vier Wänden

Die heilige Vierfaltigkeit der Customization-Optionen rundet schließlich euer Hauptquartier ab. Im späteren Spielverlauf von Saints Row macht ihr es euch in einer alten Kirche gemütlich, die sich zum Central Hub eurer Gang entwickelt. Hier plant ihr an einem Kartentisch, wie ihr euer kriminelles Imperium weiter vergrößert. Hier stellt ihr ein, wie sich eure Crew nach außen hin präsentiert, welche Outfits sie trägt oder welche Autos sie fährt. Und hier habt ihr praktischerweise auch Zugriff auf einen riesigen Kleiderschrank, eine Waffenkammer und eine Garage, die dieselben Möglichkeiten wie die entsprechenden Shops innerhalb der Open World bieten. Beim Aussehen eurer Basis dürft ihr euch natürlich auch wieder selbst austoben. Während sich die Kirche über den Verlauf des Abenteuers optisch von allein weiterentwickelt, von einer bröckeligen Ruine zum renovierten Hightech-HQ, bekommt ihr zahlreiche Deko-Optionen für den Innenbereich geboten. Besonders spannend sollen dabei wohl die sogenannten „Podeste“ sein, auf denen ihr Objekte platzieren könnt, die ihr beim Erkunden der Spielwelt findet. Ihr könnt beispielsweise einen riesigen Saurierschädel oder eine Marmorstatue in eurem Eingangsbereich platzieren, damit eure Besucher direkt wissen, wer der Herr im Haus ist. Neben dem ausführlichen Blick auf die Anpassungsmöglichkeiten in Saints Row versprechen die Macher von Volition für die kommenden Wochen aber noch jede Menge weitere Infos, unter anderem zur ominösen „Boss Factory“. Aber auch zu Story, Spielwelt und Gameplay werden wohl noch ein paar Details folgen – oder besser gesagt: folgen müssen. Denn auch wenn der Customization-Showcase einige spannende Aspekte zu bieten hatte, ein echter Anheizer, der ordentlich Lust auf den Release im August macht, war er dann doch eher nicht. ❑

DAVID MEINT



„Die vielen Anpassungs-Optionen sind ja ganz nett, aber da muss noch mehr kommen!“

Versteht mich bitte nicht falsch: Ich fand den Customization-Showcase zu Saints Row echt nicht verkehrt. Da waren ein paar interessante Features dabei, allen voran natürlich der umfangreiche Charakter-Editor. Santo Ileso als hünenhaftes Frankenstein-Monster mit vernarbter grüner Haut unsicher machen zu können, ist definitiv eine spannende Aussicht. An der Detailtiefe könnten sich so manche Rollenspiele ein Beispiel nehmen. Das Problem ist eben nur: Eine gute Charaktererstellung macht noch lange kein gutes Spiel. Da kann Cyberpunk 2077 ja ein Lied von singen. Entsprechend würde ich mir wünschen, dass die Macher von Volition in den nächsten Wochen nochmal ein paar Infos zu ihrem Open-World-Reboot nachreichen – und zwar zu wirklich wichtigen Spielaspekten. Wie lebendig ist die Spielwelt? Wie non-linear fällt die Story aus? Und ganz besonders: Wie spielt sich das Ganze denn jetzt eigentlich? Solange solche elementaren Fragen nicht befriedigend beantwortet wurden, fällt es mir noch etwas schwer, mich auf das neue Saints Row zu freuen. Mehr als eine Portion gesunder Optimismus ist also erst mal nicht drin.

Sniper Elite 5

Genre: Action
Entwickler: Rebellion
Hersteller: Rebellion
Termin: 26. Mai 2022

Wir haben den blutigen Third-Person-Shooter von Entwicklerstudio Rebellion gespielt und verraten euch, was sich seit dem Vorgänger getan hat.

Von: Michael Grünwald

Der Sommer steht vor der Tür und somit auch die Saure-Gurken-Zeit. Schon ab April halten sich die Releases in Grenzen und sobald die Temperaturen steigen, verringert sich die Zeitspanne, die man vor Rechner oder Konsole verbringt. Ganz ohne Videospiele funktioniert es aber dann doch nicht: Mit Sniper Elite 5 wird am 26. Mai die Shooter-Reihe aus dem Hause Rebellion fortgesetzt. Nach Nordafrika und Italien geht es für unseren bekannten Scharfschützen Karl Fairburne im neuen Teil nach Frankreich. Zeitlich spielt der Titel im Jahr 1944 rund um den D-Day. Anders als in den meisten Shootern, die während des Zweiten Weltkriegs stattfinden, nehmen wir aber nicht an der Landung der Alliierten in der Normandie oder anderen berühmten Schlachten teil, sondern infiltrieren die Residenzen und Verstecke hochrangiger Nazi-Offiziere an der französischen Nordküste. Wir haben uns den Third-Person-Shooter knapp einen Monat vor Release einmal näher angesehen und verraten euch, wie sich der Titel im Vergleich zum Vorgänger und anderen Spielen des Genres schlägt.



Je länger wir in den Arealen herumstöbern, desto wahrscheinlicher ist es, einen geheimen Bereich zu finden. Das erhöht den Wiederspielwert deutlich.

Im Westen nichts Neues

In unserer zweistündigen Session, die über ein Streaming-Programm ablief, hatten wir die Gelegenheit, die zweite Mission der Kampagne mehrmals durchzuspielen. In dem relativ weitläufigen Abschnitt tummelten sich etliche deutsche Soldaten, die wir ganz nach Vorliebe entweder umgehen, bewusstlos schlagen oder ausschalten. Unser Ziel in dem Kapitel ist es, geheime Nazi-Akten zur Operation Kraken im Zimmer des Antagonisten Möller aufzuspüren. In diesen Dokumenten stecken Informationen zum Plan der Deutschen, die Vereinigten Staaten anzugreifen. Nebenher spüren wir Geheimnisse auf und erledigen Nebenaufträge. Innovativ klingt die ganze Geschichte nicht

gerade. Noch ist aber etwas Zeit bis zum Release und vielleicht haben die Entwickler die spannenden Story-Abschnitte noch nicht preisgegeben. Das jedenfalls hoffen wir, schließlich geht die Reihe bewusst einen anderen Weg als die restlichen Weltkriegs-Shooter.

Voll in die Nüsse

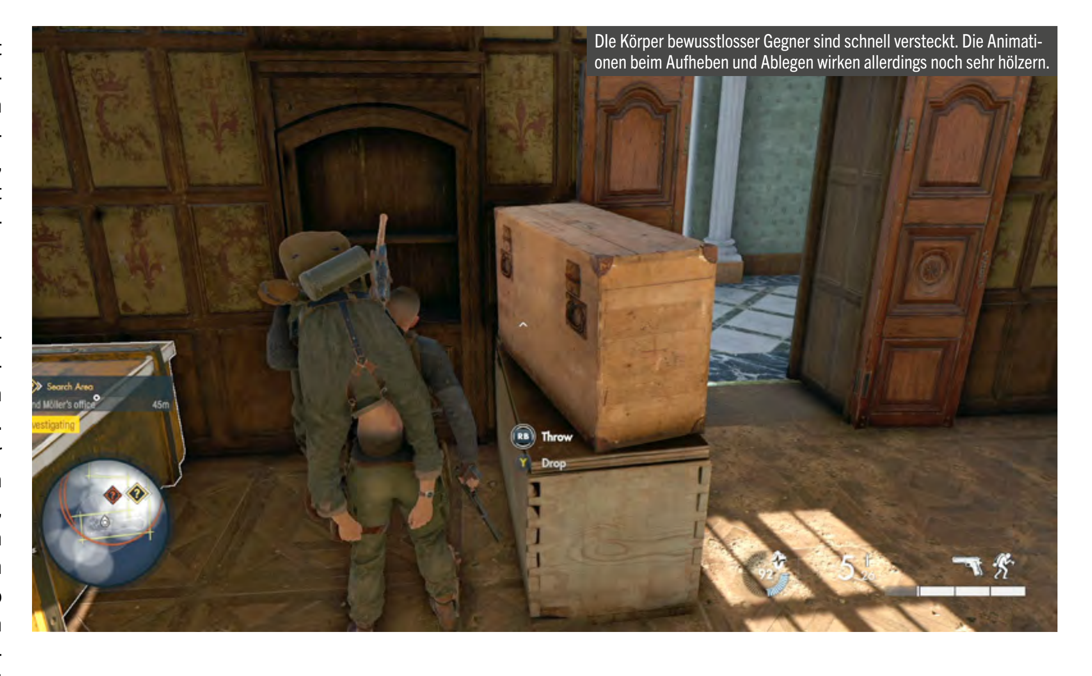
Sniper Elite ist für eine Sache besonders bekannt: die detaillierten Killcams, wenn wir unseren Gegnern tödliche Treffer zufügen. Sobald das Projektil den Körper erreicht, wechselt die Kamera in eine Art Röntgenansicht und zeigt, wie die Kugel Lunge, Herz, Gehirn oder auch mal die männlichen Geschlechtsteile durchbohrt. Ob diese Gewaltdarstellung in einem eh schon brutalen Weltkriegs-Szenario sein muss, lassen wir mal außen vor. Schließlich bleibt es den Spielerinnen und Spielern selbst überlassen, wie sehr sie sich daran ergötzen, einem NPC die Weichteile wegzuschießen. Es stellt sich jedoch die Frage: Würde sich das Gameplay auch ohne dieses Feature von anderen Shootern abheben oder im Vergleich eher in der Versenkung verschwinden? Vermutlich ist Letzteres der Fall. Die Missionen an sich ähneln vom Aufbau her der grandiosen Stealth-Reihe Hitman.

Alles eine Sache der Planung

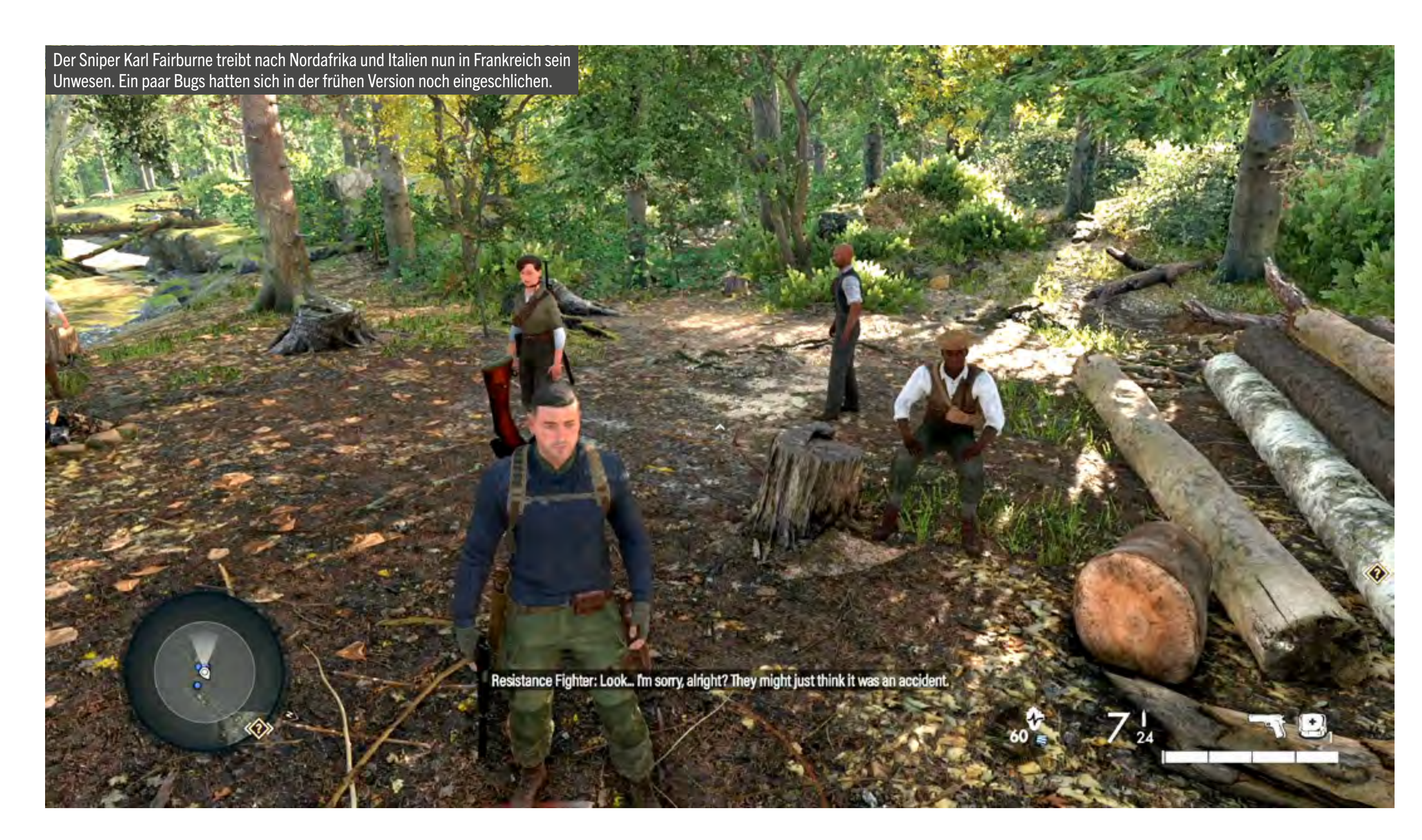
Die Parallelen beginnen schon vor unseren ersten Schritten. Zunächst stellen wir Ausrüstung für das Level zusammen, wählen Startort und Schwierigkeitsgrad. Die Auswahl an Anpassungsmöglichkeiten ist gewaltig, doch wir müssen uns die Aufsätze für Knarren zunächst freispielen. Das funktioniert durch das Abschließen von Missionen oder das Aufspüren von Werkbänken in den Locations. Außerdem lassen sich vor dem Start bereits verdiente Skill-Punkte einstellen. Die sind in drei Kategorien aufgeteilt: Kampf, Ausrüstung und Körper. So können wir beispielsweise ein Medkit verwenden, sobald wir niedergeschossen wurden oder Munition von fallengelassenen Waffen sammeln. Auch während der Mission können wir unseren Charakter verbessern und erspielte Punkte verteilen. Der Ablauf gestaltet sich ebenfalls ähnlich wie in der Hitman-Reihe. Die Kampagnenabschnitte spielen auf weitläufigen Arealen und locken mit etlichen denkbaren Herangehensweisen. In unserem Anspiel-Event hatten wir beispielsweise die Möglichkeit, einen von drei Wegen auszuwählen, um Möllers Château näherzukommen. Die drei verschiedenen Außenposten waren allesamt von deutschen Soldaten bewacht, doch manche Gegenden ließen sich wesentlich leichter durchschleichen als andere. Eine gute Planung ist also auch im fünften Teil der Reihe vonnöten, denn die feindlichen Wachen schlagen rasch Alarm, sobald sie verdächtige Geräusche oder Vorkommnisse wahrnehmen.

Auf leisen Sohlen oder mit Krawall

Nicht nur die Planung liegt in unserer Hand, auch das Vorgehen. Ob wir einen Gegner nach dem anderen mit unserem Scharfschützengewehr ausschalten oder mit einer Maschinenpistole in Rambo-Manier durch die Räume springen, bleibt uns überlassen. Natürlich



Die Körper bewusstloser Gegner sind schnell versteckt. Die Animationen beim Aufheben und Ablegen wirken allerdings noch sehr hölzern.

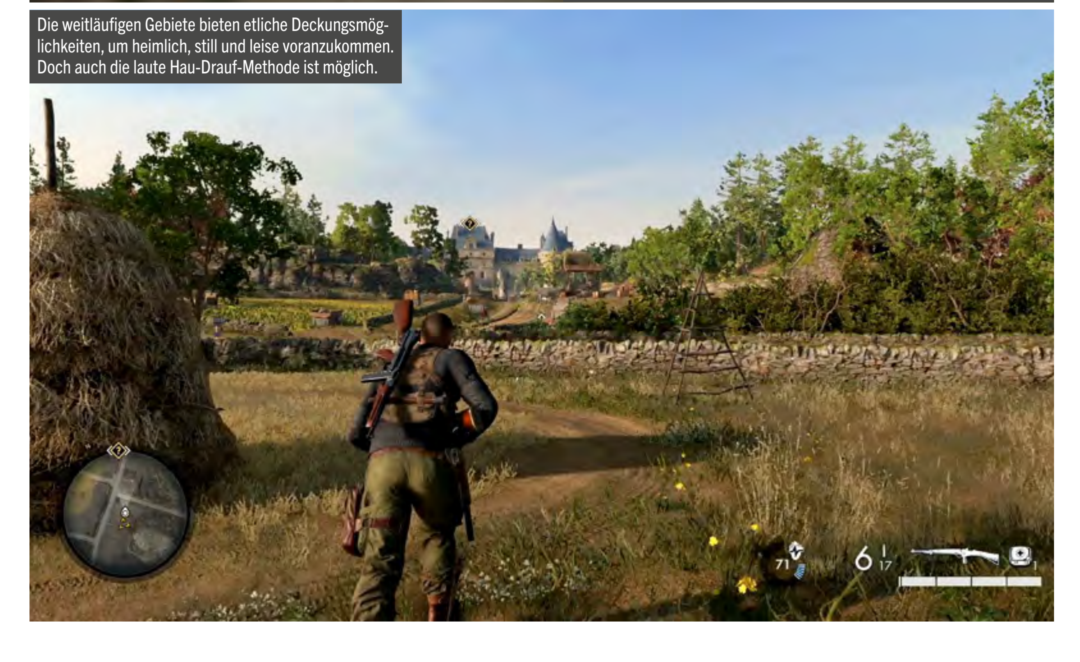


Der Sniper Karl Fairburne treibt nach Nordafrika und Italien nun in Frankreich sein Unwesen. Ein paar Bugs hatten sich in der frühen Version noch eingeschlichen.


Das gibt gehörige Kopfschmerzen: Bei tödlichen Treffern wechselt die Kameraperspektive serientypisch wieder in eine Art Röntgenansicht.



Nicht nur unterschiedliche Visiere montieren wir auf unsere Scharfschützengewehre, sondern auch Griffe, Magazine und diverse andere Aufsätze.


Die weitläufigen Gebiete bieten etliche Deckungsmöglichkeiten, um heimlich, still und leise voranzukommen. Doch auch die laute Hau-Drauf-Methode ist möglich.

können wir auch lautlos vorgehen und uns an sämtlichen Wachen vorbeischleichen. Oder wir wählen eine Mischung aus beiden Varianten und knocken die Soldaten mit einem beherzten Angriff aus dem Hinterhalt aus. Wie schon in den Vorgängern bietet das Spiel etliche Möglichkeiten, um ans Ziel zu gelangen. Nach dem Abschluss der Missionen wird unser Vorgehen im Briefing bewertet. Waren wir heimlich oder auffällig unterwegs? Tödlich oder gnädig? Ob die Wertung Auswirkungen hat oder ob wir Belohnungen für besonders gekonnte Infiltrationen erhalten, wissen wir noch nicht. In Hitman ist das Streben nach dem Titel „Lautloser Killer“ schon Motivation genug. Vielleicht haben sich die Entwickler bei Sniper Elite 5 Ähnliches überlegt. Während unseres Auftrags finden wir geheime Gänge oder Türen, die uns helfen, einfacher zum Ziel zu gelangen. In unserer Session haben wir beispielsweise so lange in dem Château herumgestöbert, bis wir einen relativ unbewachten Teil des Gebäudes inklusive verstecktem Eingang zu Möllers Büro entdeckt haben. Das sorgt für erhöhten Wiederspielwert der Kampagne. Angenehm ist ebenfalls, dass uns das Spiel kaum an die Hand nimmt. Wir müssen vieles selbst herausfinden, aber gerade das bringt eine ordentliche Portion Spaß. Mit der Prise Trial&Error muss man sich anfreunden. Die automatischen Speicherpunkte sind jedoch fair

gesetzt und werfen uns zumindest in besagtem Level nicht allzu weit zurück.

Der letzte Feinschliff fehlt noch

Das Gameplay funktioniert größtenteils unverändert zum Vorgänger, unser Charakter lässt sich sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit Gamepad gut steuern. Hin und wieder kommt es allerdings vor, dass das Fadenkreuz gehörig nachzieht. Ob das am derzeitigen Status des Spiels liegt oder ein Streaming-Problem darstellt, lässt sich schwer abschätzen. Diese Aussetzer kommen jedoch glücklicherweise selten vor. Manche Animationen wirken hölzern, gerade das Durchsuchen, Tragen und Ablegen von leblosen Körpern bereitet noch Schwierigkeiten. Unsere Gegner haben insgesamt eine realistische, da enorm hohe Sichtreichweite. In offenen Arealen müssen wir höllisch aufpassen, nicht entdeckt zu werden! Manchmal sehen uns die Soldaten jedoch auch noch durch Objekte hindurch. Hier muss Entwickler Rebellion in jedem Fall bis zum Release nachbessern, sonst stellt das einen ungewollten Frustfaktor dar.

Von weitem hui, aus der Nähe pfui

Nicht mehr auf dem aktuellsten Stand ist die Grafik. Wurde Sniper Elite 4 im Jahr 2017 noch für seine tolle Optik gelobt, macht es den Anschein, als hätte sich seitdem nicht allzu viel getan. Doch auch in dieser Hinsicht können wir uns erst nach dem Release einen vollumfänglichen Eindruck machen, die Streaming-Technologie lässt letzte Schlüsse in der Preview nicht zu. Die Umgebungen in der französischen Provinz sehen so schlecht gar nicht aus, die Charaktermodelle kommen allerdings verwaschen daher. Dazu haben sich noch einige kleinere Bugs eingeschlichen, die bis zur Veröffentlichung aber leicht zu beheben sein sollten. Runder läuft's beim Sound. Die Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg, die im Übrigen realen Vorbildern nachempfunden sind, hören sich krachend an. Zu loben ist auch, dass die Nazis in der Originalversion eine deutsche Sprachausgabe aufweisen. Für eine immersivere Spielerfahrung von Fans der englischen Vertonung auf jeden Fall eine tolle Sache. Außerdem wird es wieder möglich sein, Sniper Elite 5 im Koop-Modus durchzuspielen. Zwar schweigen sich die Entwickler derzeit über Multiplayer-Funktionen aus, doch eine Textzeile im Skilltree verrät den Koop-Part, genauso wie den beliebten Survival-Modus. Zwar ist nicht mit großen Innovationen zu rechnen, doch für Schleichspiel-Freunde bleibt die Sniper-Elite-Reihe auch mit Teil fünf ein Must-Have. ❑



Neu im Repertoire: In Sniper Elite 5 kann unser Protagonist an Wurzeln klettern, um noch geheimer und auch schneller an sein Ziel zu gelangen.

MICHAEL MEINT



„Das Potenzial ist vorhanden, doch zum Hit braucht es noch ein wenig."

Ich bin ein riesiger Hitman-Fan und auch Shooter spiele ich zwischendurch gerne. Mit der Sniper-Elite-Reihe bin ich bis jetzt aber nicht richtig warm geworden. Die Storys lassen gehörig zu wünschen übrig und auch das eigentliche Gameplay konnte mich bis jetzt nicht vollends überzeugen. Mit dem fünften Teil scheint das Entwicklerteam noch mehr in Richtung Hitman zu gehen, was der Marke definitiv nicht schadet. Wenn es Rebellion schafft, das abwechslungsreiche Gameplay über die komplette Spielzeit der Kampagne zu ziehen, könnte Sniper Elite 5 ein interessanter Titel für Stealth-Fans werden. Wenn dann noch Koop-, Survival- und Multiplayer-Modus gut umgesetzt sind, hat der Shooter durchaus Potenzial, der Beste der Reihe zu werden.



Nicht mehr wirklich up to date: Grafisch konnte der Titel in unserem Anspiel-Event nicht überzeugen. Seit dem vierten Teil scheint sich nicht viel verändert zu haben.

Glückliche Wolkenkratzer aus Freilandhaltung.

Highrise City

Genre: Simulation
Entwickler: Fourexo Entertainment
Hersteller: Deck 13
Termin: 24. März 2022 (Early Access)

Anno in der Gegenwart? Highrise City bietet zwar ein stabiles Fundament, darauf steht aber ein billiges Fertighaus. **Von:** Dominik Pache

Das am 24. März in den Early-Access gestartete Highrise City möchte ein modernes Anno sein und mischt dabei das Gameplay der beliebten Aufbaureihe von Ubisoft mit dem Look und ein paar Elementen aus Cities: Skylines. Warum wir uns mehr Eigenständigkeit von den deutschen Entwicklern gewünscht hätten, erfahrt ihr jetzt. Oft werden Rufe nach einem Anno in der Gegenwart laut. Highrise City möchte diese Lücke füllen und orientiert sich stark an Anno 1800. Unserer Meinung nach zu stark, denn teilweise fühlt sich das Spiel wie ein Reskin mit ein paar Mods an. Ihr beginnt das Spiel standesgemäß mit einer leeren Karte, die mit Produktionsketten, glücklichen Bürgern und einem florierenden Handel gefüllt werden möchte. Für unseren ersten kleinen Weiler benötigen wir Fische, Holz, Warenhäuser und Logistik, mit der wir Fabrikate an den Bestimmungsort verfrachten. Die Produkte werden an die hungrigen Verbraucher geliefert, die sie glücklich konsumieren. Klingt vertraut? Noch bekannter werden dem Anno-Spieler künftige Produktionsketten vorkommen.



Erst mit der letzten Ausbaustufe gibt es ein paar wirklich eigene Produktionsketten zu sehen. Zum Beispiel Elektronik, für die man Kupfer braucht.

Lieber gut geklaut, als schlecht geklaut

Baumaterial besteht nämlich in den verschiedenen Ausbaustufen nicht nur aus Holz, sondern auch aus Ziegeln, Eisen, Stahl und Glas. Unter Verbrauchsprodukte für die Bürger fallen Klamotten, die von der Schafzucht geliefert werden, Brote, die aus zu Mehl verarbeitetem Weizen gebacken werden und Bier, das aus Hopfen und Getreide gebraut wird. Die Liste von aus Anno 1800 übernommenen Produktionsketten könnten wir noch lange fortsetzen. Schade, dass Highrise City nicht mehr eigene Ideen unterbringt. Erst sehr spät im Spiel dürfen wir Produkte herstellen, die aus diesem Muster

ausbrechen und die besser ins Gegenwarts-Setting passen, wie zum Beispiel Smartphones. Allerdings ist der Vorteil der Nähe zum Original, dass alles schlichtweg funktioniert. Die Planung und das effektive Wirtschaften machen nach wie vor Spaß. Ständig müssen wir auf der Hut sein, unsere Produktion über dem Verbrauch zu halten, um nicht mit ärgerlichen Engpässen zu kämpfen.

Läuft das System irgendwann wie eine geölte Maschine, lehnen wir uns zurück und beobachten, wie das Geld in unsere Taschen gespült wird. Wenn alles klappt, macht sich eine große Zufriedenheit breit. Hinzu kommen Elemente, die aus Cities: Skylines bekannt sind. Wir müssen Kraftwerke und Pumpen errichten, um Bürger mit Strom und Wasser zu versorgen. Müll muss abtransportiert und auf Halden gelagert oder verbrannt werden. Im ersten Augenblick dachten wir, auch die Zonen für Wohngebäude und Gewerbe hätte man in Highrise City übernommen. Die typischen Farben weisen jedenfalls darauf hin. Allerdings errichten wir diese Bereiche mit Ressourcen und Geld aus eigener Tasche, und sie sprießen auch ohne akuten Bedarf an den Gebäuden fröhlich aus dem Boden. Bürogebäude sind zudem notwendig, um die Industrie zu unterstützen. Stahlwerke, Bäckereien und Bauern benötigen für reibungslose Arbeit eine gewisse Bürofläche. Dabei ist es vollkommen egal, ob die Verwaltung direkt neben der Industrie angesiedelt ist oder am anderen Ende der Stadt residiert. Bürofläche ist, genau wie alle anderen Produkte, eine globale Ressource. Dadurch beraubt sich Highrise City eines wichtigen Elementes, das Aufbauspielen zum Erfolg verhilft: der Wuselfaktor. Erschwerend hinzu kommt die schlechte Wegfindung von Lkw, die Waren transportieren. Wir planen eine effektive Kette aus Produktionsstätten, bei denen alle Gebäude nah beieinanderstehen, um so Transportzeit zu sparen? Vergebliche Liebesmüh, die Brummis bringen die Produkte erst mal ins nächstgelegene Warenhaus. Wobei das nicht jedes Mal der Fall ist, je nach Einzugsgebiet des Logistikunternehmens fahren die Transporter gerne mal durch die ganze Stadt, bevor sie ihre Güter einlagern. Dem können wir zwar ein wenig mit den regelbaren Einzugskreisen entgegenwirken, optimal gestaltet ist das aber trotzdem nicht. Selbst, wenn wir uns ein geschlossenes Produktionssystem ausgedacht haben, in dem ein Logistiker nur für wenige Gebäude zuständig ist, fahren die Laster zunächst um den Block, anstatt die Waren direkt im benachbarten Lager abzuliefern. Hier muss definitiv an der KI geschraubt werden.



Mit dem Bürgermeister-Pickup fährt man durch die eigene Stadt. „Durch die Stadt" ist dabei wörtlich zu nehmen. Es gibt nämlich keine Kollisionsabfrage und man clippt durch alle möglichen Häuser und Passanten.



Wir müssen endlich HANDELN!!!

Das hässliche Fischlein – in dieses Aquarium schaut man nicht gerne

Zum gewünschten Aquariumseffekt trägt die mittelmäßige Optik auch nicht bei. Blasse Texturen und leblose Bewohner laden kaum zum längeren Verweilen ein. Dass jeder Bewohner wie in einem Cities: Skyline simuliert wird und dadurch einen Tagesablauf aufweist, verlangen wir ja gar nicht. Allerdings hätten die Designer in der Kulisse



Auf dem Holzweg: Bauressourcen und andere Produkte lösen in uns starke Déjà-vus zur Anno-Reihe aus. Das Wort „Déjà-vu" löst beim Tippen übrigens Krämpfe in den Fingern aus.


Miniatur Wunderland? Statt mit der Pinzette wurden die Bewohner wohl eher mit einem Eimer platziert.

Kennste, kennste? Ja, Cities Skylines war eine weitere Vorlage für die Entwickler.

Schaut auf diese Stadt! Oder lieber nicht … Ganz schön hässlich.

ein paar kleine Geschichten erzählen können, über die wir dann bei einem Spaziergang durch die Stadt stolpern. Die Gebäude sind zwar mit vielen Bewohnern bestückt, sie wirken jedoch wie lieblos hingeklatscht. Auch auf den Straßen ist wenig los, nur Transporter und die Müllabfuhr werden simuliert, der Rest ist Staffage. In einer Metropole mit riesigen Wolkenkratzern sind kaum Autos auf den Straßen zu sehen. Und das trotz fehlender Busse oder U-Bahn! Ein Management des Verkehrs ist durch die fehlende Simulation somit obsolet.

Vielleicht wird das Leben in der Großstadt aber in Zukunft geschäftiger. Service-Gebäude wie Feuerwehrzentrale, Polizeistation oder Krankenhäuser haben, abseits der gesteigerten Zufriedenheitswerte der in ihrer Nachbarschaft lebenden Bürger, noch keine Funktion. Gäbe es eine Mechanik, die dafür sorgt, dass Feuer ausbrechen oder Bürger krank werden, gäbe es deutlich mehr zu sehen. Immerhin können wir uns wie in Cities: Skylines Filter über die Karte legen, die etwa anzeigen, an welchen Stellen die Luftverschmutzung besonders hoch ist, oder wo es zur Lärmbelästigung der Anwohner kommt. Auch hier sollte nachgebessert werden, denn obwohl wir zustimmen, dass ein Kinderspielplatz ordentlich laut sein kann, bezweifeln wir, dass es auf dem Hafengelände im Vergleich dazu



Die letzte Ausbaustufe wurde erreicht. Und jetzt? Setzt man sich keine eigenen Ziele, gibt es nichts mehr zu tun.



Bekannte Ketten: Bretter, Ziegel, Weizen, Mehl und Brot.

Grün und blau geschlagen. Unsere Stadt hat es nicht leicht.

totenstill ist. Dort verscherbeln wir überschüssige Ware und kaufen fehlende Ressourcen. Praktisch ist es zwar schon, dass der regelmäßig vorbeikommende Händler alle Produkte zu einem festen Preis abnimmt, verkaufen wir aber hohe Mengen von unserem Überschuss, schwimmen wir bald im Geld und müssen keinen Gedanken mehr an effektive Wirtschaft verschwenden. Hier und an anderen Stellen müssen die Entwickler dringend am Balancing feilen. Für alte Aufbauhasen wird Highrise City im aktuellen Zustand generell zu einfach sein. Trotzdem motiviert die alte Formel des Städteplanens auch heute noch. Zahlenfreaks studieren Statistiken und optimieren die Produktion ihrer Waren. Spezielle Buff-Gebäude können erbaut werden, um kleinere Engpässe zu überbrücken oder um eine ultraproduktive Megafabrik zu errichten. Das macht ein paar Stunden lang Spaß, bis man die höchste Aufbaustufe erreicht hat. Dann gilt es nur noch, seine Stadt zu erweitern, eine möglichst hohe Bevölkerungszahl anzustreben und die entstehende Warenknappheit auszugleichen.

Das muss so ruckeln!

Technisch muss sich ebenfalls noch einiges tun. Während unserer Session stürzte das Spiel ein paar Mal ab und trotz guter Hardware kam es zu Rucklern. Den Entwicklern von Fourexo Entertainment steht also noch Arbeit bevor. Der Grundgedanke eines Annos in der Gegenwart würde eine Lücke füllen, die bisher niemand gekonnt besetzen konnte. Auch die Anleihen aus Cities: Skylines sind nicht verkehrt. Das Fundament ist solide, allerdings müssen darauf motivierende Elemente errichtet werden, die auf lange Sicht Spaß machen. Gibt es keine Verkehrsführung zum Optimieren, keine effektiven Handelsrouten zum Planen, oder ein ganz neues Element, das über Stunden hinweg Tüftelei verlangt, dann legt man Highrise City nach ein paar Tagen zurück auf die Softwarepyramide. ❑

DOMINIK MEINT

„Nichts Halbes und nichts Ganzes. Highrise City muss sich entscheiden, was es sein möchte!"

Highrise City wäre eigentlich genau mein Ding gewesen! Ich spiele gerne Aufbauspiele und besonders die beiden offensichtlichen Vorlagen von Highrise City haben es mir angetan. Nach dem Anspielen hatte ich auch wieder Lust darauf Warenkreisläufe zu optimieren oder eine Bilderbuchstadt zu bauen, aber nicht in Highrise City! Da starte ich lieber zum hundertsten Mal eine neue Karte in Cities: Skylines oder Anno 1800. Highrise City steckt zwar momentan noch im Early Access, am jetzt schon offensichtlichen Dilemma wird sich aber wahrscheinlich auch im Verlauf der Entwicklung nichts mehr ändern. Hätten sich die Jungs und Mädels von Fourexo doch ein eigenes neues Spielelement ausgedacht und das dann auf der eigentlich guten Grundlage weiter ausgearbeitet! Beliebte Vorlagen zu verwenden ist ja grundsätzlich kein Verbrechen, doch irgendwie sollte sich das Spiel schon von der Konkurrenz abheben. Da würde es sogar reichen, die alten Spielmechaniken in einem modernen Gewand zu zeigen. Die Grafik ist aber sogar schlechter als in der mittlerweile bereits sieben Jahre alten Vorlage Cities: Skylines.

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Two Point Studios
Hersteller: Sega
Termin: 09.August 2022

Two Point Campus

Wie viel Spaß macht es, angehenden Akademikern das Geld aus der Tasche zu ziehen? Sehr viel! Und kann der Titel mit seinem Vorgänger Two Point Hospital mithalten? Aber natürlich!

Von: Antonia Dreßler



Neben Fachräumen müssen auch genügend Hörsäle gebaut werden, die von allen Kursen genutzt werden.

Habt ihr euch eigentlich schon mal gefragt, warum Studieren in manchen Ländern so verdammt teuer ist? Two Point Studios gehen mit ihrem neuesten Spiel dieser Frage auf den Grund und treiben sie auf die humoristische Spitze der ernüchternden Antwort: weil Geld verdienen verdammt viel Spaß macht. Ob das in Two Point Campus genauso gut funktioniert wie im Quasi-Vorgänger, durften wir uns bereits anschauen. Two Point Hospital war 2018 ein rundum gelungenes Spiel, das mit schrägem Humor und angenehm kurzweiligem Gameplay Genrefans wie Neulinge abholte. Als geistiger Nachfolger von Theme Hospital aus dem Jahre 1998 war Two Point Hospital keine komplett neue Idee. Es schaffte aber an den richtigen Stellen Neuerungen und bewahrte den Humor der Krankenhaus-Business-Sim aus den 90ern.

Two Point Campus beschreibt ebenfalls keine ganz neuen Pfade und entlehnt wiederum viele Spielmechaniken aus Two Point Hospital.

So bleibt die Levelstruktur beispielsweise bestehen, was heißt, jeder Campus ist ein Level und kann bis zu drei Sterne bekommen. Wir dürfen allerdings schon an einen neuen Campus gehen, nachdem wir den ersten Stern verdient haben. Ebenfalls wird es einen Sandbox-Modus geben, den wir aber noch nicht ausprobieren konnten.

Neben den bekannten Mechaniken ergänzt das Entwicklerstudio den neuen Titel um einige Facetten, die das Leben auf dem Campus interessanter und abwechslungsreicher machen als noch die Tätigkeiten im Krankenhaus.



Wie in Two Point Hospital gibt es wieder Hausmeister und Assistenten. Ärzte und Pfleger brauchen wir zwar nicht mehr, aber dafür eine Menge Professoren.

Kommen sie rein, dann können sie rausschauen

Ganz grundlegend ändert sich die Kundenstruktur. Von Patienten, die nach ihrer Behandlung das Krankenhaus auf dem ein oder anderen Weg wieder verlassen, zu Studierenden, die jahrelang unsere Universität besuchen. Positiv für uns sind die hohen Gebühren, die wir jedem einzelnen Besucher abknüpfen können, allerdings sind wir auch auf jede einzelne Zahlung stärker angewiesen. Das wird spätestens zu einem Problem, wenn die Studenten unglücklich sind. Dann leidet nämlich nicht nur unser Ruf, der die Menge von neuen Einschreibungen bestimmt, sondern es verweigern manche Studierende komplett die Zahlung von Tausenden Dollar.

Das sind nicht nur härtere Konsequenzen als in Two Point Hospital, nein, auch die Bedürfnisse von Campusbesuchern sind bedeutend schwerer zu befriedigen als die von Krankenhausbesuchern.

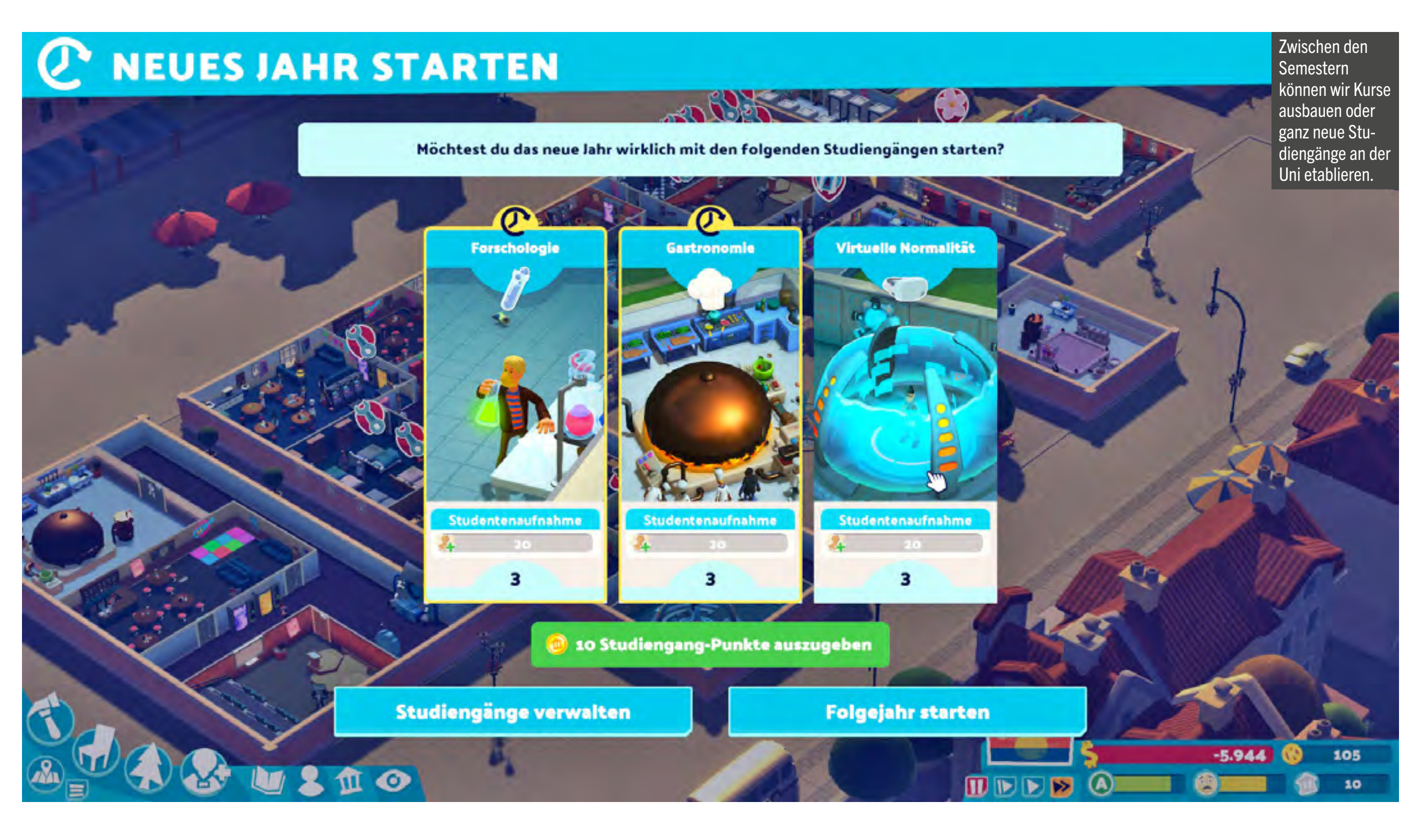
Es reicht leider nicht, gut ausgestattete Lehrräume und tolle Dozenten einzustellen, damit summa cum laude die Durchschnittsnote der Abgänger wird. Studenten bestehen darauf, Gemeinschaftsräume zu haben, Events besuchen und Clubs beitreten zu können. Ebenfalls neu sind Schlafsäle und Duschräume, denn viele Studenten wollen fest bei uns einziehen. Neben dem seelischen Wohlbefinden dürfen wir die Leistungen unserer Schützlinge trotzdem nicht aus den Augen verlieren.

Bibliotheken, Arbeitsplätze und die Ausstattung von Lehrräumen spielen eine Rolle in der studentischen Notenvergabe. Für die besonders schweren Fälle greifen wir zudem auf Nachhilfe-Räume zurück, wo sich ein „Durchgefallen“ mit etwas Glück zu einem „Bestanden“ wandeln kann. Alles hilft jedoch nicht, wenn wir keine vernünftigen Lehrkräfte und anderweitig qualifizierte Angestellte haben.

Fachkräfte-Überschuss

Um die Zufriedenheit der Studenten, unseren Ruf und am wichtigsten unsere Einnahmen hochzuhalten, brauchen wir nicht nur Nachhilfe-Räume, sondern auch das entsprechende Personal. Hier greift Two Point Studios ganz auf den geistigen Vorgänger zurück. Das heißt: Wir brauchen Pausenräume, verschiedene Fachkräfte mit variablen Spezialisierungen und der Lohn will auch gezahlt werden. Neben Hausmeistern und Assistenten gab es in unserer Anspielversion nur einen weiteren Berufsstand in Form von Dozenten. Das Spiel sagt uns zu jeder Zeit, wie viele Professoren wir für welches Fach benötigen und generell werden wir in den beiden spielbaren Levels unserer Version stark an die Hand genommen.

Wie Two Point Hospital eignet sich auch Campus für Anfänger des Aufbau-Genres, die sich viel Führung wünschen. Der Schwierigkeitsgrad für spätere Levels lässt sich aktuell noch nicht einschätzen, aber schon in den frühen Abschnitten geht es in die Tiefe. Komplexe Zusammenhänge sind fest in den Spielablauf integriert, der durch die

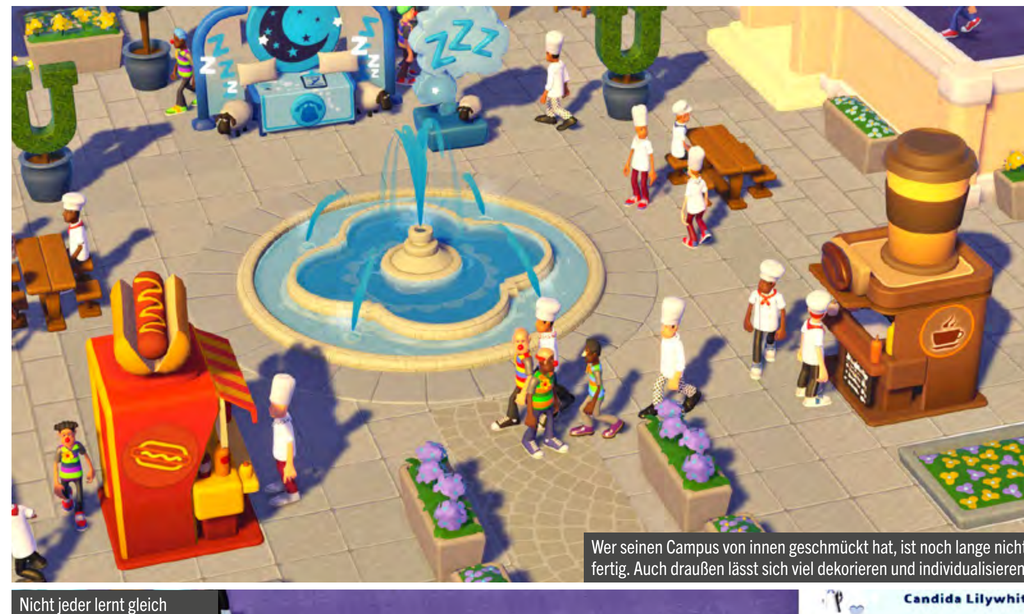


Zwischen den Semestern können wir Kurse ausbauen oder ganz neue Studiengänge an der Uni etablieren.

zeitliche Einteilung in Kursjahre zu einem losen Rundensystem wird.

Nach jedem Kursjahr haben wir einen ruhigen Zeitraum, in dem sich Fachbereiche ausbauen lassen. Das zieht allerdings einen ganzen Rattenschwanz nach sich. Es müssen neue Räume gebaut, neue Dozenten eingestellt und gegebenenfalls auch Schlafsäle, Duschräume und Freizeiteinrichtungen für zusätzliche Studenten eingeplant werden.

Die zusätzlichen Räume lassen sich in den Semesterferien ganz entspannt planen, denn die Zeit schreitet hier nicht wirklich voran. Allerdings generieren wir auch keine neuen Einnahmen. Beginnen wir das Semester trotz fehlender Zimmer oder Dozenten, bekommen wir eine erste Gnadenfrist. Nicht alle Kurse laufen das ganze Jahr durch und je später ein Kurs im Jahr startet, desto mehr Zeit haben wir, mit neuen Einnahmen unser Defizit auszugleichen. Wenn das nicht hinhaut, verpassen unsere Studenten einen Kurs und werden generell unzufriedener. Finanzielle Ausfälle und Rufschädigung sind dann unvermeidbare Konsequenzen.



Wer seinen Campus von innen geschmückt hat, ist noch lange nicht fertig. Auch draußen lässt sich viel dekorieren und individualisieren.



Nicht jeder lernt gleich schnell. Damit die Abschlussraten an unserem Campus hoch bleiben, stecken wir die Nachzügler in die Nachhilfe.

Geld regiert die Welt

Sollten uns die finanziellen Mittel doch ausgehen, so können wir einen Kredit aufnehmen. Je mehr Geld wir wollen, desto ungünstiger werden die Bedingungen für uns. Statt auszubauen einfach die ganze Zeit zu sparen, funktioniert aber auch nicht auf Dauer. Sobald unsere Studenten das erste Semester bestehen, schlittern sie nämlich ins Folgejahr mit neuen Anforderungen an Kurse und Ausstattung. Neue Studierende bleiben ebenfalls nicht aus, was in der Theorie zu einer steilen monetären Aufwärtsspirale führen kann, bei einem einzigen finanziellen Engpass aber auch schnell zum absoluten Chaos führt.

Und Geld ausgeben ist in Two Point Campus gerade zu Anfang ein ganzes Stück einfacher als in Two Point Hospital. In der Anspielversion hatten wir bereits eine relativ große Palette an Dekoration zur Verfügung und neben den Campusfluren wollte auch der Außenbereich verschönert werden. Mit sehr viel Liebe zum Detail kann man hier Stunden an Spielzeit und Tausende an Ingame-Dollar verprassen. Je mehr Mühe wir uns beim Dekorieren geben, desto höher sind außerdem die Raumwertungen und das Wohlbefinden von Studenten und Angestellten.

Vorfreude und Studienverweis

Während die Anspielversion noch ein paar technische Macken hatte, die wohl bis zum Release behoben sein werden, hat uns Two Point Campus vor allem erneut mit seinem Humor begeistert. Die Radiosprecher im Hintergrund sind uns wieder positiv aufgefallen, und die Studiengänge sind ebenso ausgefallen, wie es die Krankheiten in Two Point Hospital waren. Wir durften die drei Fächer Forschologie, Gastronomie und Virtuelle Normalität anspielen, in den Spieltrailern ist aber unschwer zu erkennen, dass auch Fächer wie Ritterkunde und Magie auf uns zukommen. Den Studenten dabei zuzuschauen, wie sie eine Riesenpizza kochen, an irgendetwas forschen, einfach ihrem Alltag nachgehen oder am Boden zerstört rumheulen, weil wir sie exmatrikuliert haben, fühlt sich lebensecht an.

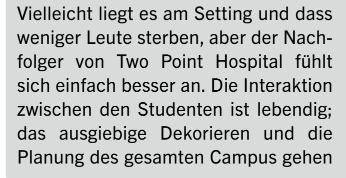
Und richtig gehört, wir dürfen Leute des Studiums verweisen, wenn wir sie kacke finden. Es ist überhaupt möglich, jede Person anzuklicken, was uns erlaubt, Einzelentscheidungen zu treffen. Wählen wir Studenten an, sehen wir ihre individuellen Bedürfnisse oder können sie zur Nachhilfe schicken. Während Two Point Campus uns so dazu einlädt, uns an jeder Ecke zu verkünsteln, gibt uns der Titel auch Werkzeuge an die Hand, mit denen wir schnell viel aufbauen können. Ganze Räume lassen sich als Vorlage speichern und an neue Orte klonen. Merken wir, dass ein Gang woanders den Campus-Ablauf verbessern würde, können wir Zimmer in ihrer Gesamtheit auch einfach aufheben und verschieben.

Insgesamt gibt uns das Spiel viele Instrumente an die Hand, mit denen wir die Universitäten unserer Träume erschaffen können. Realitätsbezug sollte man als Spieler allerdings nicht suchen und sich als Genreveteran darauf gefasst machen, zunächst viel Hilfestellung zu erhalten. Hält Two Point Campus an der Formel fest, die Hospital so beliebt gemacht hat, kann man mit großen Herausforderungen im späteren Spielverlauf rechnen. Wer also ein Aufbauspiel im Business-Sim-Gewandt sucht, kann sich jetzt schon auf den Titel freuen. ❏

ANTONIA MEINT



„Two Point Hospital bekommt einen würdigen Nachfolger."



Vielleicht liegt es am Setting und dass weniger Leute sterben, aber der Nachfolger von Two Point Hospital fühlt sich einfach besser an. Die Interaktion zwischen den Studenten ist lebendig; das ausgiebige Dekorieren und die Planung des gesamten Campus gehen besser von der Hand und auch der Humor kommt in diesem Teil nicht zu kurz. Wo Two Point Hospital manchmal etwas eintönig war, gibt uns dieser Teil mehr Möglichkeiten und Interaktionswerkzeuge an die Hand. Ich freu mich auf die Uni-Zeit!

Himmlisch gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans



Jetzt im Handel oder einfach bequem online bestellen:

n-zone.de/25jahre


Optisch macht das Spiel bereits einen schicken Eindruck – gerade bei den Tiermodellen.

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Blue Meridian
Hersteller: Crytivo
Termin: 27. April 2022 (Early Access)

Prehistoric Kingdom

Von: Matthias Dammes

Ein Indie-Entwickler stellt sich gegen große Konkurrenz und beweist im Early Access schon großes Potenzial.

Man nehme Jurassic World: Evolution und Planet Zoo, fertig ist die grobe Umschreibung von Prehistoric Kingdom. Das Aufbauspiel der bisher recht unbekannten Indie-Entwicklers Blue Meridian schickt sich an, die Stärken der beiden großen Vorbilder von Frontier Software in einem Spiel zu vereinen. Seit Kurzem befindet sich der Titel auf Steam im Early Access. Wir haben uns die aktuelle Version einmal angeschaut.

Prähistorischer Sandkasten

Der Umfang des Spiels ist derzeit noch recht überschaubar. Unter dem Menüpunkt Szenarien befindet sich bisher nur eine Tutorial-Mission, die einem die Grundzüge einiger Funktionen beibringt. Das reicht für den Start, vor allem für im Genre erfahrene Spieler. Da das Spiel aber eine gewisse komplexe Tiefe besitzt, kann diese Einführung auch gerne noch ausgebaut werden. Weitere Szenarien beinhaltet das Spiel noch nicht.

Stattdessen kann das freie Spiel in Angriff genommen werden. Hier stehen zwei verschiedene Modi zur Auswahl. Im Sandbox-Modus geht es in erster Linie ums Bauen, ohne sich groß über die Wirtschaft Gedanken machen zu müssen. So lassen sich in diesem Modus unter anderem endloses Geld und Forschungspunkte einstellen. Ein Paradies für Schönbauer.

Wer die wirtschaftliche Herausforderung sucht, der probiert den Challenge-Modus in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Letztere beeinflussen, wie viel Startkapital und Forschungspunkte zu Spielbeginn zur Verfügung stehen. Außerdem erhöht sich mit steigender Schwierigkeit auch die Anzahl der Stürme pro Jahr. Für beide Spielmodi stehen bisher drei Karten in Großbritannien, Spanien und Costa Rica zur Auswahl. Die Maps unterscheiden sich hauptsächlich durch ihre unterschiedlichen Klimazonen und Vegetation.

Mehr als nur Dinos

Der grobe Spielablauf dürfte jedem, der schon einmal einen Parkmanager gespielt hat, vertraut sein. Wir starten in einer leeren Landschaft, nur das Eingangsgebäude des Parks steht bereits. Unsere Aufgabe ist es nun, Attraktionen zu errichten, Wege zu verlegen und für das Wohlbefinden der hoffentlich


Zu Spielbeginn erwartet uns eine große leere Landschaft, in der wir den Park unserer Träume errichten.


Parkwächter Nigel Marven führt uns im Tutorial in die Grundlagen der Dinofürsorge ein.

bald in Strömen ankommenden Besucher zu sorgen. Die Attraktionen sind im Fall von Prehistoric Kingdom eben keine Karusselle und Achterbahnen, sondern urzeitliche Tiere. Anders als bei Jurassic World: Evolution beschränkt sich das Angebot an Spezies aber nicht nur auf Dinosaurier. Es gibt auch diverse steinzeitliche Säugetiere und Vogelarten, darunter Mammut, Säbelzahntiger und Wollnashorn.

Zu Spielbeginn stehen uns nur eine Handvoll von Spezies zur Verfügung. Neue tierische Attraktionen schalten wir ähnlich wie in Jurassic World: Evolution über Expeditionen frei. Dazu müssen wir Wissenschaftspunkte einsetzen, um die entsprechenden Ausgrabungsstätten freizuschalten. Diese Punkte erzeugt unser Park mit der Zeit automatisch. Insgesamt lässt dieser Bereich derzeit noch ein wenig Komplexität vermissen.

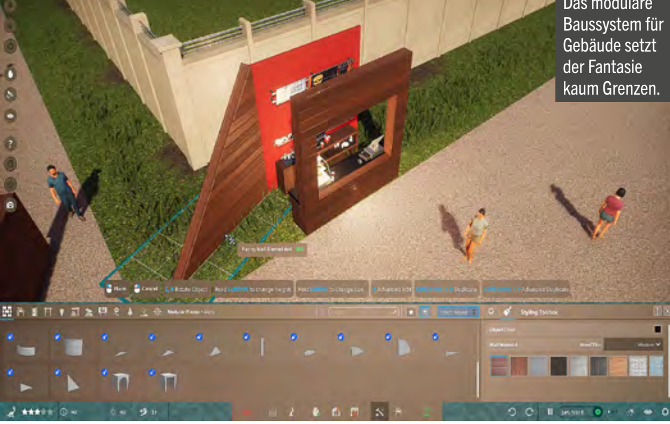
Denn in anderen Spielbereichen sieht das schon ganz anders aus. Besonders das Bauen bietet so viele Möglichkeiten, dass sich kreative Spieler hier richtig austoben können. Recht simpel ist noch das Errichten von Zäunen für die Gehege. Hier wählen wir zwischen Stein-, Glas-, Metall- und Holzkonstruktionen aus, die jeweils unterschiedlichen Sicherheitsstufen zuzuordnen sind. Den Zaun der Wahl ziehen wir dann einfach über die Landschaft, wie es uns gefällt. Damit sich die Tiere in ihrem Zuhause auch wohlfühlen, müssen wir bestimmte Bedingungen erfüllen. Dazu stellen wir ein bestimmtes Verhältnis von Wasser, Wald und freier Fläche her. Außerdem bevorzugen viele Arten eine bestimmte Art des Bewuchses. Ein Mammut bevorzugt etwa Bäume der nördlichen Tundra.


Neben Dinos siedeln wir auch andere Urzeittiere wie Mammuts in unserem Park an.

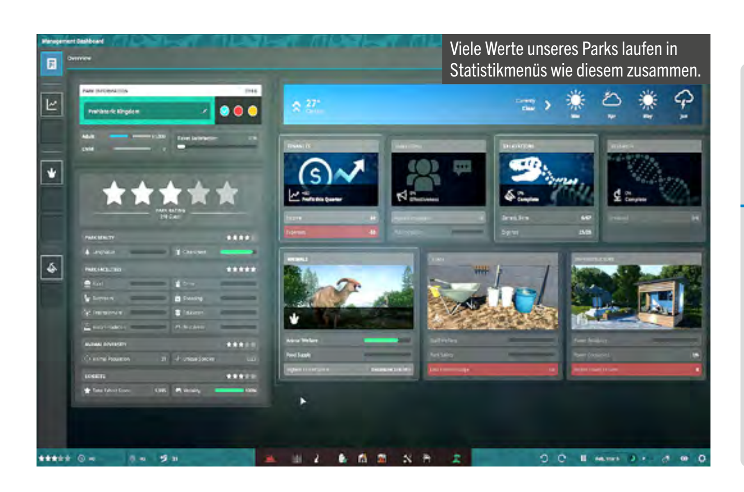
Virtueller Baukasten

Mit einem Gehege ist es aber nicht getan. Die Besucher wollen die Tiere natürlich auch sehen, sie wollen mit Essen und Trinken versorgt werden und im Optimalfall lassen sie zusätzliche Moneten in Souvenirshops springen. Also müssen wir entsprechende Einrichtungen errichten. Dazu wählen wir entweder aus vorgefertigten Gebäuden aus, oder gestalten den Bau komplett selbst. Als Grundlage dazu dient ein Modul, dass die eigentliche Funktion des Gebäudes sicherstellt. Für einen Imbiss wäre das etwa die Verkaufstheke. Drumherum können wir dann mit diversen Bausteinen unserer Fantasie freien Lauf lassen. Die einzelnen Module lassen sich dazu mit verschiedensten Texturen belegen und in ihrer Größe beliebig anpassen.

Die so erstellten Gebäude lassen sich für eine erneute Verwendung abspeichern – zumindest theoretisch. Bisher ist der entsprechende Menüpunkt ausgegraut. Seinen Early-Access-Zustand kann das Spiel nämlich nicht verbergen. An vielen Stellen treffen wir auf unfertige Features und nicht zugängliche Funktionen. Es gibt zudem noch diverse Bugs. So läuft unter anderem unser Geldfluss weiter, selbst wenn wir das Spiel pausiert haben. Die Grafik schaut bereits sehr schick aus, besonders bei den Tiermodellen. Dafür hat sie noch mit recht starkem Kantenflimmern zu kämpfen, vor allem an weißen Umrandungen hervorgehobener Objekte und dünnen Metallstrukturen.


Das modulare Baussystem für Gebäude setzt der Fantasie kaum Grenzen.

Hand anlegen sollten die Entwickler unserer Meinung nach auch noch bei den Menüs. Hier wäre teilweise etwas mehr Übersichtlichkeit hilfreich. Einerseits gibt es Menüs, die uns mit einem Wust an Informationen erschlagen. Andererseits gibt es wichtige Informationen, die wir vermisst haben. Wir konnten zum Beispiel keine komplette Übersicht über die Stromversorgung finden, die uns aufzeigt, wo wie viel produziert wird und welchen Verbrauch die Gebäude haben. Trotz der noch sehr deutlichen Mängel und des bislang überschaubaren Umfangs hat Prehistoric Kingdom aber sehr viel Potenzial, um sich mit den Genregrößen von Frontier zu messen. ❑


Viele Werte unseres Parks laufen in Statistikmenüs wie diesem zusammen.

MATTHIAS MEINT



„Prehistoric Kingdom hat viel Potenzial, es ist aber auch noch viel zu tun.“

Prehistoric Kingdom ist wahrscheinlich das, was sich viele Leute von Jurassic World: Evolution 2 erhofft hatte. Letzteres ist zwar ein ausgezeichnetes Spiel, aber kommt doch nicht an die spielerischen Möglichkeiten eines Planet Zoo oder Planet Coaster heran. Die freien Gestaltungsmöglichkeiten bei Gebäuden und anderen Einrichtungen haben sehr viel Potenzial. Das Tierangebot über Dinosaurier heraus auch auf andere urzeitliche Kreaturen auszuweiten, ist ebenfalls eine kluge Idee. Bislang bietet mir die Early-Access-Fassung aber noch nicht genug Fleisch. Auch die teilweise noch fehlenden Features oder fehlerhaften Elemente halten mich derzeit davon ab, länger an einem eigenen Park zu feilen. Die Grundlage für ein gelungenes Parkmanagement-Spiel ist aber gelegt.

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Illfonic
Hersteller: Illfonic
Termin: 4. Quartal 2022

Ghostbusters: Spirits Unleashed

Von: Simon Hoffmann
& Lukas Schmid

Ende 2021 machten erste Gerüchte über einen Ghostbusters-Titel von Illfonic die Runde. Nun gibt es erste Infos: Ghostbusters: Spirits Unleashed lautet der Name und uns erwartet wenig überraschend asymmetrische Mehrspieler-Action.

Ende 2021 berichteten wir über die „Ankündigung" eines neuen Ghostbusters-Spiels. Viel war zu dem Titel nicht bekannt. Illfonic wurde als Entwicklerstudio gerüchtet, ein asymmetrisches Multiplayer-Spiel wurde vermutet. Nun gibt es endlich erstes Video-Material, Aussagen des Studios und einen Namen: Ghostbusters: Spirits Unleashed. Das Projekt von Illfonic soll ein wahres Herzensprojekt sein. Ghostbusters: Spirits Unleashed ist ein asymmetrischer Arcade-„Shooter", von Ghostbusters-Fans, für Ghostbusters-Fans. Wir treten als Team von vier Geisterjägern in verschiedenen Levels gegen einen Geist an, oder halt als ein Geist gegen vier Ghostbuster.

Die Geisterjagd findet dabei in der Ego-Perspektive statt. Mit verschiedenen Gadgets wie dem „PKE-Meter", „Particle-Thrower" oder dem „Proton Pack" müsst ihr den Geist einfangen. Zudem müsst ihr die Zivilbevölkerung, die in den Levels durch die Gegend läuft, vor

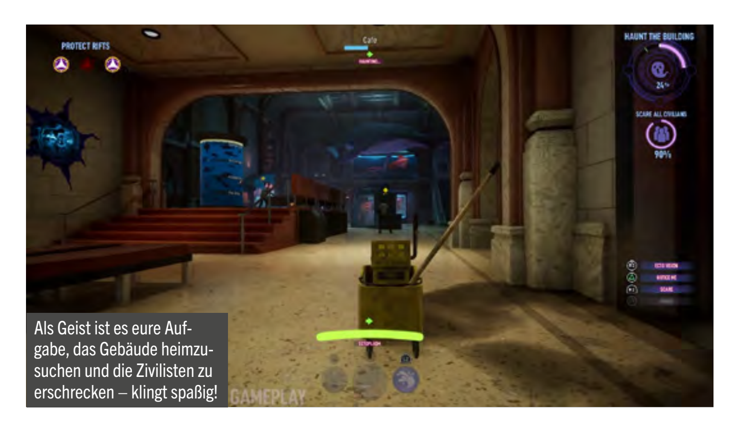


Was wäre ein Ghostbusters-Spiel ohne Vollgeschleime?

der Erscheinung schützen und unter Umständen beruhigen. Auch die Umgebung soll vor dem wortwörtlichen Spuk geschützt werden. Der Geist, der im Vergleich zu den Ghostbusters in der Third-Person-Perspektive gespielt wird, hat ein ganz klares Ziel: Das Level verfluchen! Objekte übernehmen, Schleim verstreuen, Gegenstände verfluchen, Menschen erschrecken, kleine Gehilfen losschicken; dem Geist stehen zahlreiche Optionen zur Verfügung. Das Katz-und Maus-Spiel zwischen dem Geist und den Jagenden soll laut Illfonic 7-10 Minuten pro Runde dauern. Gutes Balancing soll auch dadurch gewährleistet werden, dass der Geist nicht direkt besiegt ist, sobald er einmal gefangen wurde. Dem Geist stehen drei sogenannte Rifts zur Verfügung. Diese dienen praktisch als Wiederbelebung. Sind alle drei aufgebraucht, beendet der nächste Fang die Runde. Aber Vorsicht, diese Rifts können von den Ghostbusters auch separat zerstört werden, solltet ihr euch dazu entscheiden, diese in den Levels zu verstecken.

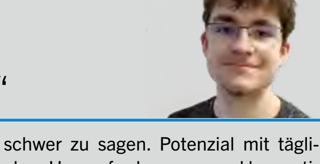
Wer nicht in der Lage ist, drei weitere Fans der Reihe zusammenzutrommeln, soll sich laut Illfonic auf eine gute KI oder gelungenes Matchmaking verlassen können. Diese kann sowohl die Rolle der Jagenden als auch die Rolle des Geistes übernehmen. Stolz ist man neben der KI auch auf die zerstörbare Umgebung. Je mehr jedoch bei der Jagd nach dem Geist kaputt geht, umso geringer ist euer Bonus am Ende des Levels. Abschließen könnt ihr die Level als Möchtegern-Rambo trotzdem. Natürlich soll der Multiplayer bei Ghostbusters: Spirits Unleashed im Fokus stehen, inklusive In-Game-VoiP/Voice Chat. Doch Illfonic hat bereits einen Story-Modus angekündigt, für den extra Dan Aykroyd und Ernie Hudson ins Boot geholt wurden. Dieser soll nach dem neusten Film Afterlife spielen und wurde in Kooperation mit dem Autor Jason Gill geschrieben. Den eigenen Geisterjäger beziehungsweise die eigene Geisterjägerin könnt ihr laut Illfonic frei gestalten. Die Ausrüstung kann dabei natürlich auch über die Zeit verbessert und angepasst werden. Das gleiche gilt auch für den Geist. Unbekannt ist bisher das dazugehörige Business-Modell. Spirits Unleashed soll kein Free2Play-Titel werden, doch riechen solche Elemente kombiniert mit Andeutungen in Richtung „Daily Challenges“ nach möglichen Mikrotransaktionen. Ob sich diese zynische Befürchtung bewahrheitet, bleibt natürlich abzuwarten.

Man strebt bei Illfonic aktuell ein „Teen-Rating“ an, vergleichbar mit einer Freigabe ab 12/16 Jahren in Deutschland. Das Spiel soll also deutlich weniger brutal werden, als vergangene Titel des Studios. Zudem richtet man sich laut eigener Angabe an eine Casual-Zielgruppe. Jeder soll im Endeffekt in der Lage sein, Spirits Unleashed zu spielen. Dementsprechend ist das Spiel für PC im Epic-Games-Store, PS5, PS4, Xbox Series X/S und Xbox One geplant und unterstützt Crossplay. Das Spiel soll im vierten Quartal 2022 auf den Markt kommen. Illfonic hat bisher meistens mit Multiplayer-Arcade-Shootern auf aufmerksam gemacht. Neben der eigenen Marke Arcadegeddon hat man sich auch an zwei Filmumsetzungen versucht, Predator: Hunting Grounds und Friday the 13th: The Game. Beide Filmableger/Markentitel bekamen mäßiges Feedback. Durchaus fraglich also, wie viel besser der Arcade-Shooter mit Ghostbusters-Setting werden kann. ❑



Als Geist ist es eure Aufgabe, das Gebäude heimzusuchen und die Zivilisten zu erschrecken – klingt spaßig!

SIMON MEINT



„Solider Trailer, aber mit beunruhigenden Vorzeichen“

Ghostbusters: Spirits Unleashed sieht solide aus, hat ein solides Konzept und basiert auf einer soliden Marke. Aktuell beunruhigt mich nur die ungenaue Angabe zum finanziellen Modell des Spiels. Das Spiel soll kein Free2Play-Titel werden, aber heißt das auch, dass wir keine fragwürdigen Mikrotransaktionen sehen werden? Aktuell ist das schwer zu sagen. Potenzial mit täglichen Herausforderungen und kosmetischen Upgrades für die Charaktere ist allemal da. Ich kann nur hoffen, dass Illfonic sich solch einer furchtbaren Entscheidung verwehrt und Ende des Jahres ein gutes Ghostbusters-Spiel mit asymmetrischem Multiplayer auf den Markt bringt.

Ein einmal gefangener Geist ist noch nicht aus dem Spiel, sondern kann sich mithilfe der Rifts „wiederbeleben“. Die Geisterjäger können die Rifts aber auch im Vorfeld zerstören, wenn sie sie finden.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

EMBRACER GROUP

Übernahme von Crystal Dynamics, Eidos und Square Enix

Der Mai begann mit der nächsten großen Übernahme in der Spieleindustrie. Diesmal hat jedoch keiner der üblichen Verdächtigen zugeschlagen. Stattdessen überrascht uns die Meldung, dass die schwedische Embracer Group, Mutterkonzern von THQ Nordic, Marken und Studios von Square Enix übernimmt. Im Detail handelt es sich dabei um Crystal Dynamics, Eidos Montreal sowie Square Enix Montreal. Dazu gehört ein Marken-Katalog bestehend aus Tomb Raider, Deus Ex, Thief, Legacy of Kain sowie mehr als 50 weitere Titel aus dem Square-Enix-Archiv. Damit trennt sich der japanische Publisher im Grunde von seinem gesamten westlichen Portfolio, was First-Party-Titel angeht. Mit dieser Übernahme wechseln nicht nur eine ganze Reihe berühmter Marken den Besitzer, auch rund 1.100 Mitarbeiter arbeiten zukünftig unter neuer Leitung. Kosten soll der Deal den schwedischen Konzern rund 300 Millionen US-Dollar, was angesichts der Milliarden-Beträge, die sonst bei Übernahmen in der letzten Zeit aufgerufen wurden, ein richtiges Schnäppchen ist. Eine Marke wie Tomb Raider ist schließlich nicht irgendeine beliebige Marke. „Wir freuen uns sehr, diese Studios in der Embracer-Gruppe willkommen zu heißen. Wir erkennen das fantastische geistige Eigentum, die erstklassigen kreativen Talente und die exzellente Erfolgsbilanz an, die in den letzten Jahrzehnten immer wieder unter Beweis gestellt wurde. Es war ein großes Vergnügen, die Führungsteams zu treffen und zukünftige Pläne zu besprechen, wie sie ihre Ambitionen verwirklichen und ein wichtiger Teil von Embracer werden können", erklärt Lars Wingefors, Co-Gründer und Group-CEO von Embracer. Mit der Übernahme wächst die Embracer Group auf inzwischen 14.000 Mitarbeiter an, wovon immerhin 10.000 Spiele-Entwickler sind. Verteilt sind diese Mitarbeiter über mittlerweile 124 interne Studios weltweit. Die gesamte Gruppe habe nach eigener Aussage aktuell mehr als 230 Spiele in der Entwicklung, wovon mehr als 30 als sogenannte AAA-Spiele gelten. „Embracer glaubt, dass es eine steigend starke Nachfrage nach High-Quality-Inhalten, inklusive AAA-Singeplayer-Spielen, im nächsten Jahrzehnt gibt", heißt es in der offiziellen Pressemitteilung des Konzerns. **Matthias Dammes**



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Nachfolger zum Reboot-Shooter offiziell angekündigt

Kein Trailer, kein Release-Termin, keine Details. Infinity Ward hält weiter mit den Infos hinterm Damm, aber immerhin wissen wir nun auch offiziell, dass Call of Duty: Modern Warfare 2 am Horizont wartet. Die Gerüchte haben sich also mittlerweile bestätigt. Angekündigt hat man den Nachfolger zum Reboot übrigens mit dem Logo des Spiels. Das besteht aus einem weißen M und W auf einem schwarzen Hintergrund, wobei die zwei Mittelstreifen der beiden Buchstaben grün gefärbt sind. Damit ergibt sich MW2, also eine Abkürzung für den Namen des Spiels, Modern Warfare 2. Offizielle, aber dafür wenig konkrete Infos gab es von Activision. Dort bezeichnete man Modern Warfare 2 gegenüber Investoren als das „fortschrittlichste" und „ambitionierteste" Call of Duty in der Geschichte des beliebten Franchises. **Jonas Höger**



UBISOFT STREICHT ONLINE-FUNKTIONEN

Über 90 Spiele betroffen



Ubisoft hat die Online-Funktionen von über 90 Spielen abgeschaltet, Offline-Features der verschiedenen Titel bleiben aber weiterhin erhalten. In-Game-Herausforderungen im Zusammenhang mit dem Ubisoft-Connect-Service wird es jedoch nicht mehr geben und Content, auf den man nur durch Online-Funktionen zugreifen kann, wird nicht mehr freischaltbar sein. Es handelt sich bei den aufgelisteten Spielen zum großen Teil um relativ alte Titel, vornehmlich aus der Generation Xbox 360/Playstation 3. Zu den wichtigsten Titeln gehören einige Assassin's-Creed-Abenteuer, die auf dem PC nur noch offline spielbar sind. Auch der zweite und dritte Teil der Far-Cry-Reihe inklusive Blood Dragon stehen auf dieser Liste. Hinzu kommen zahlreiche Spiele aus Reihen wie Splinter Cell, Rayman, Die Siedler, Call of Juarez, Just Dance oder Rainbow Six. **Simon Hoffmann**

WARCRAFT FÜRS HANDY

Blizzard kündigt Warcraft Arclight Rumble an

Blizzard bezeichnet sein neues Werk als „Tower Offense“, es soll demnach eine Variante des bereits bekannten Tower-Defense-Gameplays darstellen. Eure Aufgabe wird es sein, eure Untergebenen ähnlich wie bei einem MOBA auf fest vorgegebenen Lanes in die Richtung der gegnerischen Basis zu schicken und dabei immer wieder in Kämpfe zu verwickeln. Euer Feind macht dasselbe, es entbrennt demnach von der ersten Sekunde an ein kontinuierlicher Wettstreit. Wer zuerst den gegnerischen Boss besiegt, hat die Partie gewonnen. Gleichzeitig gilt es, Kontrollpunkte einzunehmen und Ressourcen wie etwa Gold zu sammeln. Letzteres findet ihr in Schatztruhen oder in Minen, die ihr besetzen könnt. Neben den Minions stehen euch mehr als 65 sogenannte Warcraft-Minis zur Verfügung. Diese Kämpfer verfügen über spezielle Fähigkeiten, ähnlich der Champions aus League of Legends. Sie stammen aus insgesamt fünf Fraktionen und dürften den Warcraft-Kennern unter euch bekannt sein. Einige der Helden müsst ihr zunächst freischalten. Der PvE-Part von Warcraft Arclight Rumble besteht nicht nur aus simplen Kampagnen, sondern hat auch Dungeons und sogar Schlachtzüge zu bieten. Außerdem könnt ihr die Kämpfe gemeinsam mit Freunden im Koop-Modus austragen oder euch in PvP-Gefechten an die Gurgel gehen. **André Linken**



DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

V.: The Masquerade – Swansong
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Big Bad Wolf
Hersteller: Nacon
Termin: 19. Mai 2022

Sniper Elite 5
Genre: Action
Entwickler: Rebellion Developments
Hersteller: Rebellion Developments
Termin: 26. Mai 2022

Diablo Immortal
Genre: Action-RPG
Entwickler: Blizzard / NetEase
Hersteller: Blizzard Entertainment
Termin: 02. Juni 2022

Sonic Origins
Genre: Jump'n'Run
Entwickler: Sega / Headcannon
Hersteller: Sega
Termin: 23. Juni 2022

Digimon Survive
Genre: Visual Novel / RPG
Entwickler: Hyde
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 29. Juli 2022

Hardspace: Shipbreaker
Genre: Simulation
Entwickler: Blackbird Interactive
Hersteller: Focus Entertainment
Termin: 24. Mai 2022

Pac-Man Museum +
Genre: Diverse
Entwickler: Now Production
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 27. Mai 2022

The Quarry
Genre: Survival Horror/Adventure
Entwickler: Supermassive Games
Hersteller: 2K Games
Termin: 10. Juni 2022

F1 22
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 01. Juli 2022

Two Point Campus
Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Two Point Studios
Hersteller: Sega
Termin: 09. August 2022

PC Games HIT-AWARD 9/10

Genre: Action-RPG
Entwickler: Wolfeye Studios
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 31. März 2022
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

Weird West

Seit dem 31. März 2022 ist das Dark-Fantasy-RPG Weird West erhältlich, wir haben uns die Mischung aus Red Dead Redemption und Desperados einmal genau angesehen.

Von: Michael Grünwald

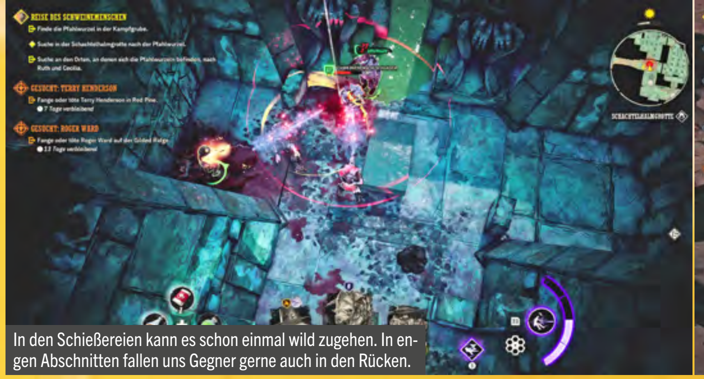
Mit Weird West bringen die Wolfeye Studios ihr allererstes Projekt auf den Markt. Erst Ende 2019 gründete sich das Team, um einzigartige Indie-Spielen zu entwickeln. Gänzlich unbekannt sind die Macher des Western-RPGs jedoch nicht: Raphael Colantonio war der Präsident und Creative Director von Arkane Studios, das hinter Spielen wie Arx Fatalis, Dark Messiah und Dishonored steht. Partner Julien Roby arbeitete ebenfalls als Produzent bei Arkane.

Die bekannten Stealth-Spiele des französischen Entwicklerteams haben auch Einfluss auf das neue Abenteuer Weird West. Schleichen ist im Western-RPG großer Bestandteil des Gameplays. Theoretisch lässt sich der Titel komplett ohne Schusswechsel abschließen, praktisch stellt das eine riesige Herausforderung dar. Aber schon alleine aus diesem Grund sorgt das Twin-Stick-Action-RPG für hohen Wiederspielwert.

Die glorreichen Fünf

Die mysteriöse Geschichte ist in fünf Handlungsstränge eingeteilt, die eine große Hauptstory vorantreiben. Zur Vermeidung von Spoilern behandeln wir in diesem Test nur die ersten beiden Kapitel im Detail. Zunächst schlüpfen wir in die Rolle einer ehemaligen Kopfgeldjägerin namens Jane Bell. Diese muss ansehen, wie ihr Sohn erschossen und ihr Ehemann von einer Bande entführt wird. Auf Janes Rachefeldzug lernen wir zunächst die grundlegende Steuerung des mitunter sehr anspruchsvollen RPGs kennen. Unsere Hauptfiguren halten nicht allzu viele Treffer aus und manchmal ist Rückzug die beste Verteidigung. Die Ex-Revolverheldin steht in ihrem Abenteuer nicht nur Gesetzlosen, Monstern und Hexen gegenüber, sondern auch der Frage des Mitgefühls.

Das zweite Kapitel dreht sich um einen Schweinemenschen. Unser Charakter mit dem wunderschönen Namen Cl'erns Qui'g (wir wissen auch nicht, wie das ausge-



In den Schießereien kann es schon einmal wild zugehen. In engen Abschnitten fallen uns Gegner gerne auch in den Rücken.



Auf unseren Reisen müssen wir auch immer mit einem Hinterhalt rechnen. Geflüchtete Mitglieder besiegter Banden sind mitunter auf Rache aus.



Am Rande der Karte sind wir zwar nicht sicher, doch wenn die Gefahr beseitigt wurde, können wir von dort zum nächsten Ort aufbrechen.

Die Karte ist trotz einiger Aufträge stets übersichtlich. Zwischendurch können wir auch kurz rasten und uns am Lagerfeuer mit Essen stärken.

sprochen wird) wurde von einer Hexe verzaubert und ist in der Spielwelt von Weird West seitdem nicht gern gesehen. Ganz anders als bei Jane Bell gibt es für unser Schweinchen Gegenden, in denen es nicht erwünscht ist und wir heimlich besser vorankommen. Kommentare zu seinem Erscheinungsbild darf sich unser Wesen von allen Seiten anhören. Im Verlauf der Geschichte empfinden wir aus diesem Grund eine gesunde Mischung aus Rachegelüsten und Vergebung. Oder eben nicht, denn wie wir vorgehen, bleibt komplett uns überlassen.

In Weird West ist niemand sicher, nicht einmal unsere Hauptfiguren. Nach dem erfolgreichen Abschließen eines Abschnittes lassen sich unsere ehemaligen Charaktere rekrutieren und kämpfen an unserer Seite. Natürlich nur, wenn wir das wollen und sie zuvor noch nicht hopsgegangen sind.

Sechs Fäuste für ein Halleluja

Damit wir uns nicht falsch verstehen: Es gibt auch in diesem RPG ein „Game Over“. Sollte unser aktueller Charakter sterben, setzt uns das Spiel zu einem automatischen oder manuellen Speicherpunkt zurück. Schnellspeichern ist beinahe immer möglich. Doch durch bestimmte Entscheidungen kann es passieren, dass die Reise für unseren Charakter unschön endet und er uns ab diesem Moment nicht mehr im weiteren Spielverlauf zur Verfügung steht.

Falls wir einen ehemaligen Helden rekrutieren, kann dieser ebenfalls das Zeitliche segnen. Deswegen ist es ratsam, vorher abzuwägen, welcher Begleiter mit auf die Reise soll. Denn auch NPCs, deren Leben uns vielleicht weniger am Herzen liegt, können mit in die Gang aufgenommen werden. Da insgesamt nur zwei Mitstreiter an unserer Seite kämpfen dürfen, sind die Plätze knapp. Hin und wieder bieten sich Personen oder Wesen freiwillig an. Sollte unsere Gang schon voll sein, müssen wir das Angebot jedoch zunächst ablehnen, ein Mitglied fortschicken und dann erneut auf den Freiwilligen zugehen. Das kommt häufig vor und hätte eleganter gelöst werden können.

Um zu verhindern, dass unsere Bandenmitglieder sterben, bestimmen wir, welche Waffen sie im Kampf nutzen sollen. Bei den ehemaligen Hauptfiguren lassen sich sogar im vorhergehenden Durchlauf eingesammelte Waffen wählen. Das kann zwar helfen, doch da unsere KI-Begleiter an notorischer Selbstüberschätzung leiden, müssen wir uns meistens um das Überleben der Bande kümmern und gehen dabei häufig drauf. Oft platzieren sich Gang-Mitglieder neben explodierenden Fässern, in Säurepfützen oder mitten im Kugelhagel. Ein Rückzugsbefehl per Tastendruck wäre definitiv hilfreich, denn bis die KI auf unsere Flucht reagiert, ist’s häufig zu spät.

Spiel mir das Lied und du bist tot

Doch auch der Held hat’s in Weird West nicht einfach. Das Gameplay ist anspruchsvoll, kombiniert mit dem fix ausgelösten Helfer-Syndrom, sobald sich Gefährten in Gefahr befinden, führt das rasch zum Bildschirmtod. Vor allem am Anfang kann die Steuerung ein wenig überfordern.

Die Ansicht aus der isometrischen Perspektive zickt ebenfalls hin und wieder. Zwar werden Wände und Dächer unsichtbar, sobald wir uns in Häusern oder engen Gebieten befinden, doch gerade beim Wechseln von Stockwerken mangelt es an Übersicht, das frustriert mitunter.

Die fünf Hauptcharaktere steuern sich trotz unterschiedlicher Fähigkeiten sehr ähnlich. Das liegt vor allem daran, dass jede Figur die gleichen Waffentypen besitzt: Pis-

Die Ex-Revolverheldin Jane Bell hat alles verloren. Aus diesem Grund geht sie auf Rachefeldzug. Ein kurzer Stopp darf aber ja wohl erlaubt sein.

tolen, Schrotflinten, Gewehre, Bögen und eine Handvoll Sprengstoffe. Auch einen Zeitlupenmodus á la Max Payne können wir in den Kämpfen mit allen Figuren nutzen.

Zusätzlich gibt es zwei Arten von Fähigkeiten: Einerseits sammeln wir in der Spielwelt sogenannte Nimp-Relikte ein. Mit diesen lassen sich spezielle Waffenangriffe wie beispielsweise ein lautloser Schuss aus unserem Gewehr und einzigartige Talente für unsere Charaktere freischalten. Die Kopfgeldjägerin Jane kann unter anderem sechs Sekunden die Zeit verlangsamen, sich selbst aber währenddessen schneller bewegen. Nach jedem abgeschlossenen Abschnitt verlieren wir diese Fähigkeiten – wir müssen sie also für jeden unserer Helden neu aufwerten.

Andererseits gibt es Extras, die wir durch goldene Pik-Asse erlernen. Die behalten wir auch für unsere zukünftigen Figuren. So erhöhen wir beispielsweise unsere maximale Gesundheit oder verbessern den Explosivschaden durch Dynamit.

No Country for Old Open-World-Freunde

Gespielt wird auf quadratischen Dioramen im Tabletop-Look. Während die Action im Inneren der Vierecke stattfindet, befinden sich am Rand die Gebietsgrenzen, von denen wir zu anderen Locations aufbrechen. Die Reisen zwischendurch lassen die Stunden und Tage im Spiel verstreichen. Da manche Nebenmissionen innerhalb weniger Tage abgeschlossen werden sollen, müssen wir Wege planen, um diese Quests zu meistern. Meistens ist das aber kein Problem.

In manchen Städten können wir Pferde kaufen. Die Reisedauer wird mit deren Hilfe ein wenig verkürzt. Die Preise in Weird West haben es allerdings in sich, so leiden unsere Helden oft an Geldnot, schließlich brauchen wir Waffen, Ausrüstung und Medizin, um in den Kämpfen nicht mit heruntergelassenen Hosen dazustehen. Zwar ist Pferdediebstahl möglich, doch geklaute Gäule verschwinden nach einem einzigen Ausritt wieder.

Auf unseren Reisen treffen wir unterwegs auf Zufallsereignisse. Mal unterbreitet uns eine Hexe ein unmoralisches Angebot, mal treffen wir einen Händler, dem wir seltene Gegenstände ver- und abkaufen können, mal möchten uns Tiere, Wesen oder verfeindete Gangs einfach nur an den Kragen. An diesen Orten finden wir häufig besseren Loot, Gold oder andere



Das Western-Feeling kommt in Weird West sehr schnell auf. Die wichtigsten Gebäude wie Saloons oder Poststationen dürfen natürlich nicht fehlen.

Erze, mit denen wir unsere Waffen verbessern können. Um an Geld für bessere Ausrüstung zu kommen, ist es außerdem möglich, Kupfer, Silber oder Gold an Banken zu verkaufen. Wer sich das Leben in der Hauptstory vereinfachen möchte, sollte zwischendurch definitiv Nebenaufträge erledigen oder auf Kopfgeldjagd gehen.

El Dorado der Abwechslung

Von diesen Quests gibt es zwar einige, aber Ziele und die Karte bleiben immer schön übersichtlich. Ob und wie wir diese Missionen abschließen, bleibt uns überlassen. Doch je nachdem, wie wir uns in Neben- und natürlich auch Hauptaufträgen entscheiden, müssen wir mit Konsequenzen rechnen. So machen



Die Gegnertypen sind abwechslungsreich: Von Cowboys und Indianern über Sirenen und Träumerinnen bis hin zu richtig fiesen Monstern ist alles dabei.



Unser treuer Gaul erleichtert das Reisen enorm. So verstreicht unterwegs weniger Zeit und wir können vor bestimmten Gefahren flüchten.



Die vier Talente auf der linken Seite unterscheiden sich bei allen fünf Charakteren und werden daher nach jedem Kapitel zurückgesetzt.

Geld verdienen im Wierden Westen ist gar nicht mal so einfach. Am besten funktioniert das noch mit der Kopfgeldjagd. Auch die Geier freuen sich.

wir uns nicht nur simple Feinde, sondern können schnell im Gefängnis landen. Entweder sitzen wir die Strafe ab, kaufen uns frei oder brechen aus. Die komplette Umwelt reagiert auf unsere Aktionen. Begehen wir ein Verbrechen, sinkt unser Ruf und wir sind in manchen Städten nicht mehr erwünscht. Andere Gangs finden unsere Entscheidungen aber möglicherweise gar nicht so übel und geben uns Hinweise auf Verstecke im Feindgebiet.

Die dynamische Spielwelt ist das Herzstück von Weird West und sorgt dafür, dass jeder Durchlauf anders verläuft. Auch auf Details haben die Entwickler viel Wert gelegt. Läden sind beispielsweise nachts geschlossen und am frühen Morgen kommen die Besitzer zunächst aus ihren Hütten, um ihrer täglichen Arbeitsroutine nachzugehen. Nicht nur aus diesem Grund lässt es sich nachvollziehen, dass Wolfeye Studios ihr Projekt als immersive Sim bezeichnen. Das ist zwar eine eigenwillige Beschreibung, denn diese wird vor allem für Rollenspiele aus der First- oder Third-Person-Perspektive verwendet – Deus Ex lässt grüßen – doch wir verstehen den Standpunkt der Entwickler und stimmen ihnen zu.

Wer den Besuch der Städte in Red-Dead-Redemption-Manier als Zeitvertreib und Einkaufstour nutzt, der kommt im wunderlichen Westen genauso auf seine Kosten wie jemand, der die Welt einfach nur brennen sehen möchte. Schließlich lassen sich mit Gewalt ganze Orte vorübergehend auslöschen. Erst nach einiger Zeit fangen die Menschen wieder an, das verlassene Gebiet zu besiedeln.

Mehr Old Shatterhand als Django Unchained

Zum Abschluss werfen wir noch einen Blick auf die Technik. Zwar ist die Grafik in Spielen wie Weird West eher nebensächlich, doch ein wenig Lob und Kritik wollen wir schon noch mitgeben: Die Umgebung sieht klasse und abwechslungsreich aus, karge Wüstengebiete wechseln sich mit saftig-grünen Steppen und belebten Städten ab.

Vor allem bei Graslandschaften ist zudem Vorsicht geboten, sobald Feuer ausbricht. Die Flammen verbreiten sich eindrucksvoll und verbrennen Gebiete im Handumdrehen. Natürlich können wir das zu unserem Vorteil nutzen und Gegner vom Feuer umzingeln lassen. Die Charaktermodelle sind dagegen Geschmackssache. Zwar gibt es eine breite Palette an Gegnertypen, doch die Figuren sehen verwaschen aus. Doch das Hauptaugenmerk liegt auf anderen Dingen, und die funktionieren tadellos.

Der Soundtrack passt sich perfekt der düsteren und mysteriösen Story an. Auch die Effekte klingen nach klassischem Wilden Westen: Die Waffen haben ordentlich Wumms und das Krächzen der Geier bedeutet meistens nichts Gutes. Eine Sprachausgabe gibt es abgesehen von einer Erzählerstimme jedoch nicht. Die Kommunikation der Charaktere findet über Sprechblasen statt. Der Stimmung tut dies allerdings keinen Abbruch.

Obwohl Weird West vielleicht nicht ganz auf dem aktuellsten Stand der Technik ist, hatten wir während des Durchspielens trotz einiger frustrierender Tode enorm viel Spaß. Wer neben der Hauptstory noch Nebenaufträge und Kopfgeldmissionen erledigt, kommt insgesamt locker auf über 30-35 Stunden Spielzeit. ❑



Diese Höhlenschrecken stecken extrem viel Schaden ein und teilen kräftig aus. Selbst in Überzahl sind die Kämpfe gegen die Monster anspruchsvoll.

MEINE MEINUNG

Michael Grünwald



„Von dieser Welt können sich Blockbuster eine Scheibe abschneiden!“

Der Wilde Westen mit Monstern, Hexen und ganz viel Fantasy? Das klang schon vorher vielversprechend. Wenn das dann auch noch die Macher von einzigartigen Schleichspielen wie Dishonored entwickeln, musste ja ein erstklassiges Spiel rauskommen. Ich müsste allerdings lügen, wenn ich sagen würde, Weird West hat mich von der ersten Sekunde begeistert. Die Steuerung war zunächst doch ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber das hat sich schnell gelegt. Je tiefer ich in die Story eingedrungen bin, desto mehr wollte ich wissen, wie die fünf Handlungsstränge zusammenhängen und wie die Geschichte meiner Helden endet. Was mich aber noch mehr begeistert hat, war die dynamische Spielwelt und die Entscheidungsvielfalt. Als absoluter Fan von Red Dead Redemption wünsche ich mir diese Dynamik nun auch für den dritten Teil von Rockstars Western-Abenteuer.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fesselnde Story
- ➕ Äußerst dynamische Spielwelt
- ➕ Abwechslungsreiches Gameplay
- ➕ Spannende Schießereien
- ➕ Tolle Soundkulisse
- ➕ Schöne Umgebungsgrafiken
- ➖ Grinding zwischendurch nötig
- ➖ Verwaschene Charaktermodelle
- ➖ Seltene Kameraprobleme
- ➖ KI agiert manchmal unclever



Ein Bosskampf ist euch noch zu schwer? Dann spielt einfach noch ein paar Runden und schaltet mehr Upgrades frei.

Rogue Legacy 2

PC Games HIT-AWARD 9/10

Genre: Rogue-lite/Action
Entwickler: Cellar Door Games
Hersteller: Cellar Door Games
Termin: 28. April 2022
Preis: ca. 21 Euro
USK: ab 12 Jahren

Sieht so die perfekte Fortsetzung aus? Das neue Rogue Legacy ist schöner, größer und in jeder Hinsicht besser als der erste Teil. **Von:** Felix Schütz

Seit es Videospiele gibt, zieht sich ein unsichtbarer Leitfaden durch die Industrie: Wo ein Erfolg war, muss ein Nachfolger her, am besten möglichst schnell. Oft sind es aber gerade die zweiten, dritten, vierten Teile, die ihre Fans enttäuschen und einfach nicht mehr die Magie des Erstlings entfachen.

Und dann gibt es noch Spiele wie Rogue Legacy 2 – eine Fortsetzung, wie sie im Buche steht. So rund und gleichzeitig unverfälscht, dass sie den Vorgänger überflüssig macht. Und das will was heißen, schließlich war das erste Rogue Legacy vor neun Jahren ein waschechter Überraschungshit! 2013 zählte es zur Speerspitze der sogenannten Rogue-lites, die eng mit den Rogue-likes verwandt sind. Auch diese „Lites" ließen euch nach jedem Bildschirmtod wieder ganz von vorne beginnen. Ihr großer Unterschied war jedoch, dass man bei ihnen dauerhafte Upgrades freischalten durfte. Dadurch wurde eure Spielfigur im Laufe der Zeit immer stärker und die Spiele mit jeden Durchgang ein wenig leichter. Rogue Legacy stülpte dieses Konzept beherzt über einen sympathischen Action-Hüpfer in Retro-Optik – und wurde damit über Nacht zum Kassenschlager.

Vorhang auf für Rogue Legacy 2: Seit August 2020 durfte das Spiel im Early Access reifen, nun ist es fertig und präsentiert sich im Grunde genau so wie sein Vorgänger. Klar, die Optik ist schöner, das Gameplay flüssiger, die Vielfalt größer. Doch am Konzept ändert sich nix. Ein Glück!

Der Tod ist erst der Anfang

Genau wie im ersten Rogue Legacy erkundet ihr mit eurem Helden eine zufallsgenerierte Spielwelt. Die besteht nun nicht mehr aus vier, sondern aus sechs verschiedenen Biomen, außerdem gibt's nun wesentlich mehr Räume, die der Zufallsgenerator nach Lust und Laune zusammensetzt. Das simple Ziel des Spiels: Ihr sollt mehrere Bossgegner besiegen, damit sich die Pforte zum letzten Gefecht öffnet. Also hüpft, flitzt und schlägt sich euer Ritterlein aus der Seitenansicht durch die vertrackten Levels, die von oben bis unten mit Gegnern, Fallen und Schätzen gespickt sind. Das geht ausgezeichnet von der Hand, denn die Steuerung ist präzise und wunderbar geschmeidig – so machen 2D-Plattformer



Viele Räume sind mit Fallen gespickt. Wer sich durchbeißt, darf eine Schatzkiste öffnen.



Relikte verleihen euch unterwegs Vorteile, senken aber auch eure Entschlossenheit.



Rogue Legacy 2 erinnert stark an den Vorgänger, legt aber überall ein paar Schippen drauf.

Spaß! Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings nicht von schlechten Eltern. Anfangs genügen schon ein paar Treffer oder Fehltritte, schon ist es passiert – euer Held kippt aus den Latschen. Also Game Over? Von wegen! Denn nun dürft ihr mit einem brandneuen Erben losziehen und einen weiteren Anlauf starten. Und damit geht der Spaß erst so richtig los.

Family first

Genau wie im ersten Teil können eure Nachkommen wieder verschiedenste passive Merkmale haben. Manche davon sind nützlich, andere schädlich, andere völlig bescheuert: Es gibt zum Beispiel farbenblinde Helden, die großartig springen, aber kaum Treffer aushalten. Ihr könnt aber auch einen tollpatschigen Vampir mit tödlichen Blähungen erwischen. Oder eine kleinwüchsige Veganerin, die bei jedem Treffer vor Schreck die Augen zusammenkneift.

Für bestimmte Merkmale bekommt ihr als Ausgleich einen saftigen Goldbonus. Der ist nicht zu verachten, denn genau wie im Vorgängerspiel benötigt ihr Unmengen an Gold, um eure Heldenfamilie zu verbessern: Wie schon im ersten Rogue Legacy nutzt ihr euren Reichtum, um nach und nach ein prächtiges Schloss aufzubauen. Mit jeder Kammer, jedem Turm, jedem neuen Detail werden wichtige Upgrades freigeschaltet, die sich dann auf all eure Nachkommen auswirken. Es gibt ein riesiges Angebot an einfachen Statusverbesserungen wie mehr Angriffskraft, Heilung, Abwehr oder verbesserte Dropchancen. Vor allem schaltet ihr hier aber 15 spielbare Klassen für eure Sippe frei – und die haben es in sich!

Für Abwechslung ist gesorgt

Rogue Legacy 2 führt ein neues Klassensystem ein, wodurch die Helden nicht nur unterschiedliche Werte, sondern auch besondere Waffen und Vorteile mitbringen. Als schwer gepanzerter Drachenritter schwingt ihr beispielsweise eine Lanze, mit der ihr eine fliegende Stoßattacke ausführen könnt. Oder ihr schnappt euch einen Pistolenschwinger, der kräftig aus der Ferne austeilt, aber händisch nachladen muss. Walküren blocken Geschosse mit ihrer Wirbelattacke ab und Magier feuern auf kurze Distanz sogar durch Wände hindurch. Köche verursachen mit ihrer Bratpfanne Feuerschaden oder kloppen Geschosse auf ihre Feinde zurück. Und Piraten klemmen sich einfach eine Bordkanone unter den Arm, die gleichzeitig als Nahkampfwaffe dient. Alle Klassen verdienen auch noch Erfahrungspunkte und steigen in Rängen auf, dadurch erhaltet ihr weitere nützliche Boni. Kurzum: Das neue Heldensystem bringt eine Vielfalt ins Gameplay, von der das erste Rogue Legacy nur träumen konnte.

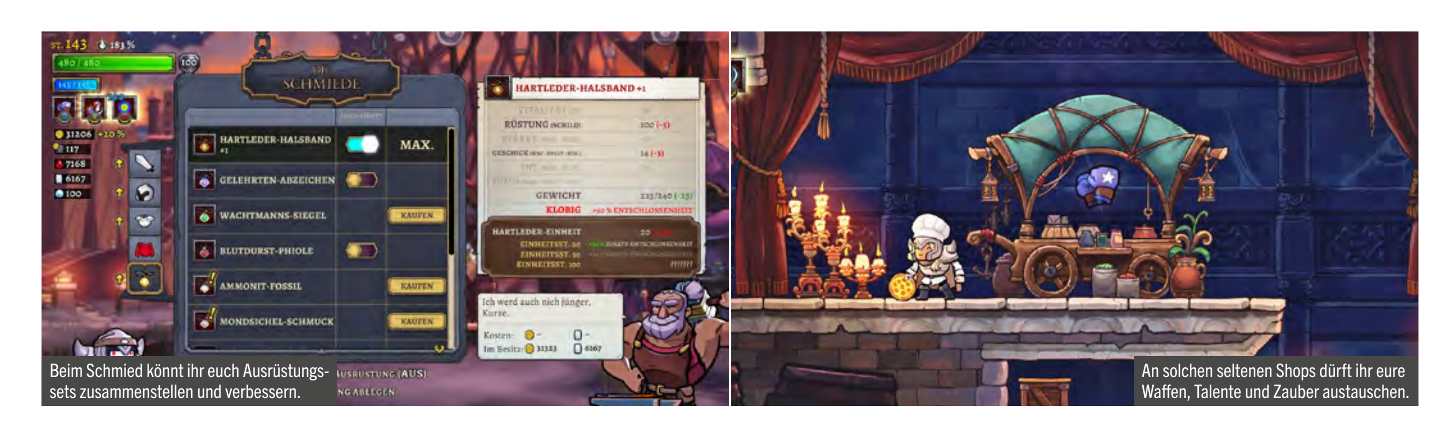
Zusätzlich zu den Basisklassen haben eure Helden auch wechselnde Zauber und Talente. Es gibt Feuerbälle und magische Schilde, Giftattacken und Dynamitstangen, Ausweichrollen und sogar ein kleines, fliegendes Piratenschiff, mit dem ihr für ein paar Sekunden lang um euch ballern dürft. Cooles Detail: Hin und wieder landet ihr bei euren Abenteuern in einem speziellen Raum, wo man Waffen, Zauber oder Talente auswechseln darf und dafür sogar noch belohnt wird. Tauscht euer Schurke seine Dolche beispielsweise gegen eine Axt, gibt's dafür einen wertvollen Buff, der euch für den Rest des Runs erhalten bleibt. Ganz selten könnt ihr hier auch Sonderwaffen mitnehmen, zum Beispiel eine tödliche Pizza, die ihr wie einen Bumerang auf eure Gegner schleudert. Später im Spiel könnt ihr außerdem noch Sekundärklassen für eure Heldenauswahl freischalten, dadurch stehen euch diese Sonderwaffen direkt zur Verfügung.

Risiko vs. Nutzen

Als wäre das alles noch nicht genug, werdet ihr bei euren Streifzügen auch immer wieder in Schatzkammern stolpern, wo ihr euch eines von zwei Relikten aussuchen dürft. Die verpassen euch dann für diesen Run spezielle Eigenschaften, die sich stark auf eure Spielweise auswirken können. Zum Beispiel erhaltet ihr plötzlich Nahrung von besiegten Gegnern oder eure Waffen teilen Feuerschaden aus. Andere Relikte lassen euch tödliche Treffer überstehen oder überladen euren Mana-Pool, wenn ihr Schaden erleidet. Also eine richtig feine Sache, die aber natürlich einen Haken hat: Relikte verbrauchen Entschlossenheit. Sinkt dieser Wert unter eine gewisse Grenze, schrumpft euer Lebensbalken empfindlich zusammen. Hier muss man stets gut abwägen, ob man ein Relikt nicht einfach liegen lässt und sich die Entschlossenheit lieber für ein besseres Upgrade aufhebt.

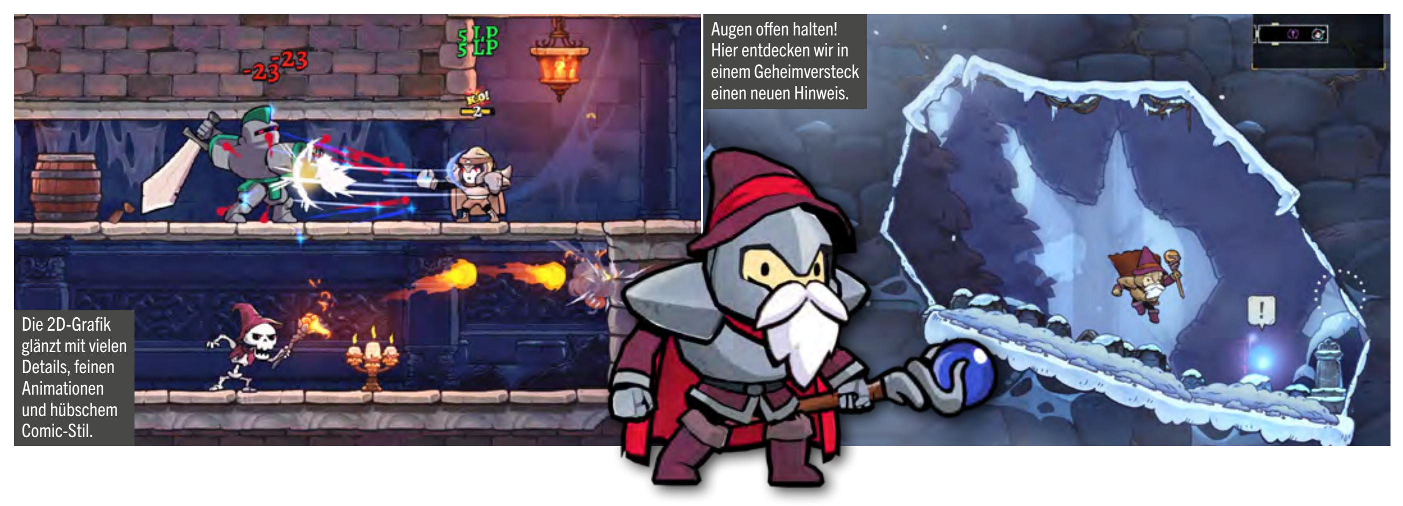
Aufgerüstet

Euer Maximum an Entschlossenheit hängt auch mit eurer Rüstungsklasse zusammen. Denn auch hier legt Rogue Legacy 2 nochmal ein paar Schippen drauf. Genau wie im Vorgänger begegnet ihr einem Schmied, der sich dann in einer kleinen Siedlung niederlässt. Hier könnt ihr euch vor jedem Run neue Ausrüstung anfertigen lassen, wenn ihr dem Schmied die nötigen Baupläne und Ressourcen liefert. Diesmal haben Waffen und Rüstungsteile aber nicht nur starke passive Boni und Set-Eigenschaften, sie erhöhen



Beim Schmied könnt ihr euch Ausrüstungssets zusammenstellen und verbessern.

An solchen seltenen Shops dürft ihr eure Waffen, Talente und Zauber austauschen.



Die 2D-Grafik glänzt mit vielen Details, feinen Animationen und hübschem Comic-Stil.

Augen offen halten! Hier entdecken wir in einem Geheimversteck einen neuen Hinweis.

auch euer Gewicht, was sich unmittelbar auf euren Entschlossenheitswert auswirkt. Wenn ihr euren Helden zum Beispiel nur in dünne Lederklamotten steckt, seid ihr zwar deutlich verwundbarer, bekommt dafür aber extra viel Entschlossenheit, um zusätzliche Relikte einzusacken. Auch hier gilt: Risiko und Nutzen abwägen und einfach das wählen, was sich für euch am besten anfühlt – es gibt kein richtig oder falsch!

Das gilt auch für die Zauberin, die ihr schon kurz nach Spielbeginn freischaltet und die danach vor jedem Durchgang auf euren Besuch wartet. Bei ihr dürft ihr Runen ein- und ausschalten, die ihr zuvor in speziellen Schatztruhen erbeutet habt. Runen verleihen euch passive Boni, haben allerdings auch Runengewicht, das ihr erst durch Burg-Upgrades steigern könnt. Ein Grund mehr, so viele Reichtümer wie möglich heimzuschleppen!

Wege zum Erfolg

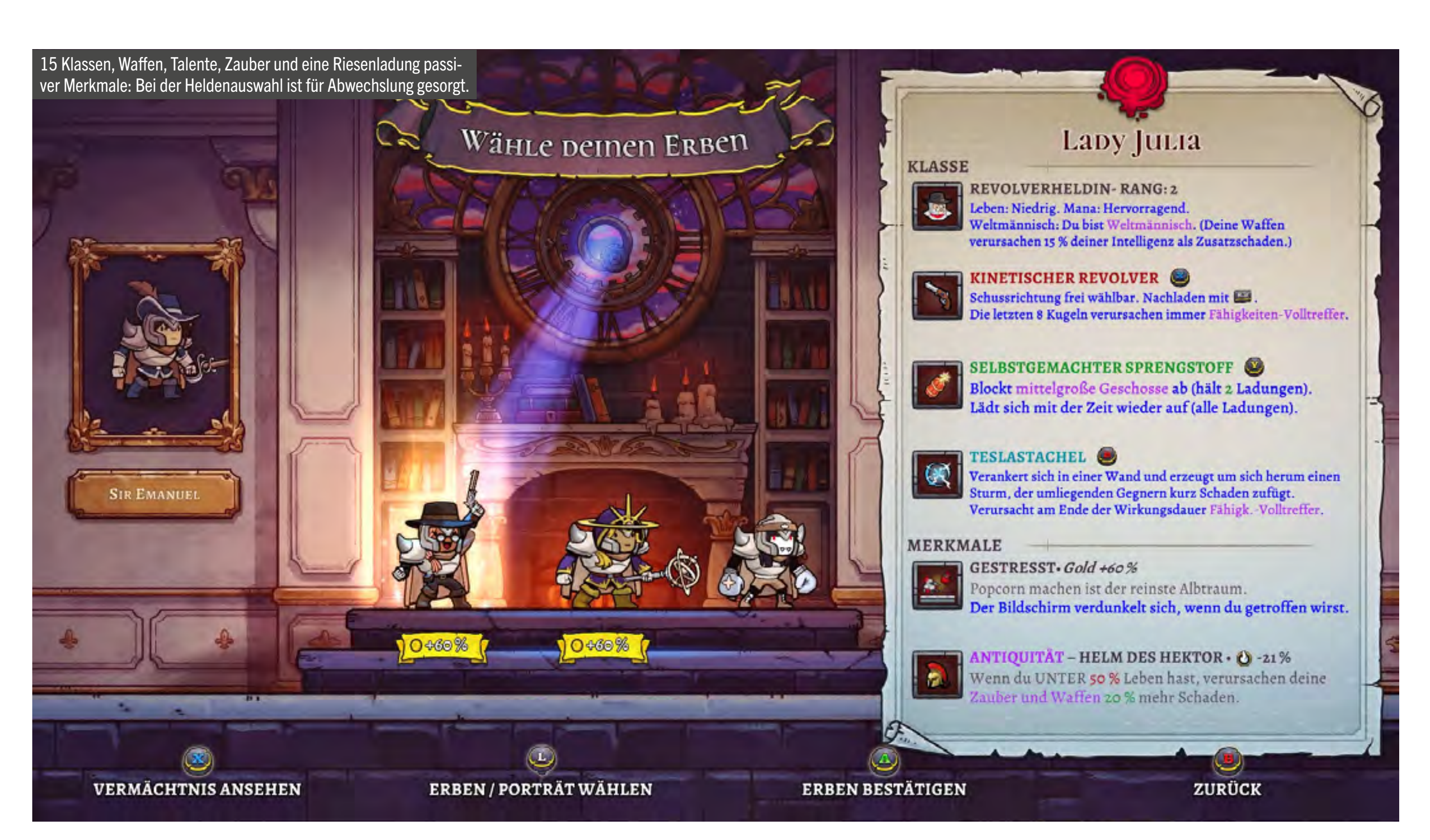
Irgendwann seid ihr stark genug, um euch an den ersten Bossgegner zu wagen. Welcher das ist, spielt keine Rolle, die Reihenfolge bestimmt ihr nämlich selbst. Die Bosse sind gut designt, bringen viele unterschiedliche Attacken zum Einsatz und hauen ausgesprochen kräftig zu – da wird euer ganzes Können auf die Probe gestellt. Ist euch ein Boss noch zu schwer? Dann ignoriert ihn einfach, versucht in die nächsten Gebiete vorzustoßen und baut euer Schloss weiter aus. Um eure Erfolgschancen zu erhöhen, könnt ihr auch möglichst viele Relikte und Upgrades sammeln, die eure maximalen Lebenspunkte erhöhen, bevor ihr euch an den Boss wagt. Das führt natürlich zwangsläufig zu Wiederholungen, aber die gehören in dem Genre schließlich ausdrücklich dazu. Unterwegs schaltet ihr außerdem mehrere Teleporter frei, mit denen ihr euch schnell von einem Gebiet ins nächste transportieren könnt. Auch vor Bossgegnern sind solche Schnellreisepunkte installiert. Solltet ihr an einem dicken Brocken scheitern, habt ihr außerdem die Option, das Layout der Spielwelt zu fixieren – das kostet zwar etwas Gold, doch dafür könnt ihr euch direkt zum Boss teleportieren und einen weiteren Versuch starten.

Bevor ihr allerdings eine Zone zum ersten Mal betreten dürft, braucht ihr in der Regel eine besondere Fähigkeit. Zum Beispiel den obligatorischen Doppelsprung, einen Drehkick, mit dem ihr euch von bestimmten Objekten abstoßt oder einen Dash, mit dem ihr magische Barrieren durchbrecht. Diese Fähigkeiten gibt's nur bei speziellen Statuen (Metroid lässt grüßen!), für die ihr zuerst noch eine Geschicklichkeitsprüfung absolvieren müsst.

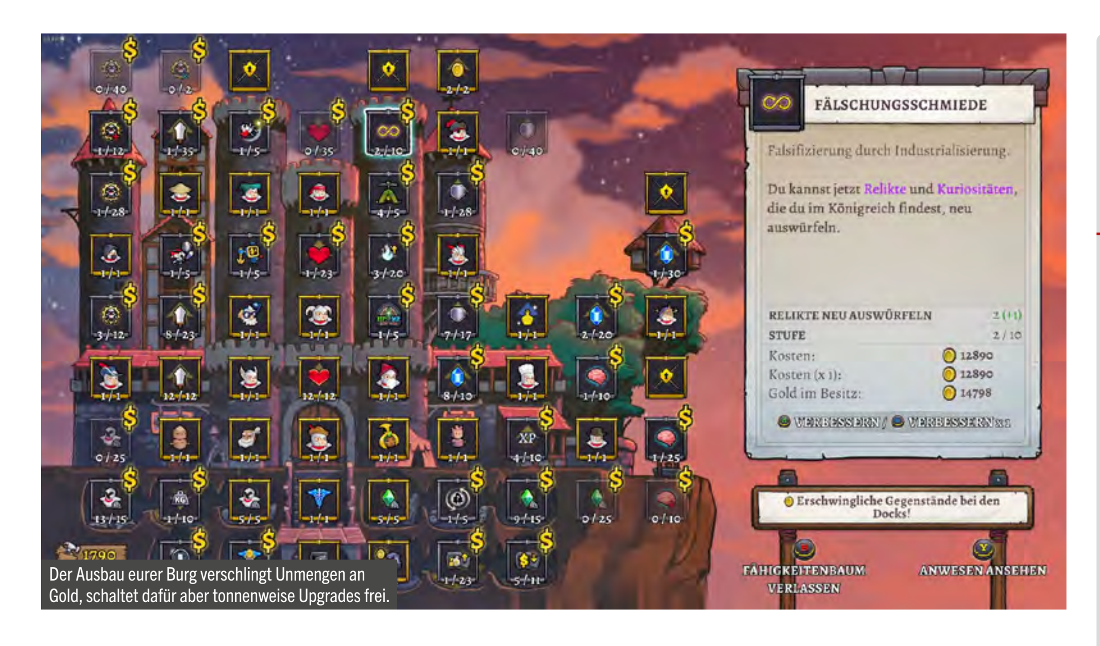
Diese Tests sind allerdings noch gar nichts im Vergleich zu dem, was euch in einigen Herausforderungskammern erwartet, die hin und wieder in den Zufallslevels eingestreut werden: Da müsst ihr zum Beispiel blitzschnell an Fallen vorbeidüsen oder eine Gruppe von Gegnern plattmachen, ohne einen Treffer zu kassieren – sonst ist die schöne Beutekiste futsch. Spätestens in diesen Räumen ist ein ordentliches Gamepad Pflicht, denn mit Maus und Tastatur sind diese Herausforderungen kaum noch zu schaffen.

Entdeckungsreise

Obwohl das Gameplay stets im Vordergrund steht, gelingt es dem Spiel diesmal sogar, eine kleine



15 Klassen, Waffen, Talente, Zauber und eine Riesenladung passiver Merkmale: Bei der Heldenauswahl ist für Abwechslung gesorgt.



Der Ausbau eurer Burg verschlingt Unmengen an Gold, schaltet dafür aber tonnenweise Upgrades frei.

Story zu liefern. So trefft ihr unterwegs verlorene Seelen und lest Lore-Bücher, die nach und nach eine tragische Hintergrundgeschichte erzählen. Manche Schnipsel schalten sogar Quests frei, für die ihr ein paar (teuflisch gut) versteckte Secrets in der Spielwelt entdecken müsst. Als Belohnung gibt's dann zum Beispiel einen Schadensbonus gegen einen bestimmten Bossgegner – die Mühe lohnt sich also.

Langzeitspaß dank New Game Plus

Hin und wieder entdeckt ihr auch spezielle rote Seelen, die besondere Herausforderungen freischalten. Das sind dann zum Beispiel spezielle Bosskämpfe, knifflige Zielübungen oder Reaktionstests unter Zeitdruck, die auch geübte Spieler mächtig fordern. Dafür erhaltet ihr seltene Steinchen, die ihr dann bei einem besonderen Seelenshop eintauschen könnt. Hier erhaltet ihr beispielsweise weitere Runenränge oder erhöht das Upgrade-Limit für eure Schlossverbesserungen. Damit richtet sich der Shop vor allem an Langzeitspieler, die das Maximum aus Rogue Legacy 2 rausholen wollen. Denn natürlich wartet nach dem Endboss noch ein New-Game-Plus-Modus, der das Spiel aber nicht einfach nur schwerer macht, sondern mit eigenen Mechaniken und Besonderheiten lockt. Für jeden weiteren Durchgang dürft ihr beispielsweise neue Regeln festlegen, dadurch haben die Gegner dann höhere Levelstufen, Bosse treten in stärkeren Varianten auf oder Fallen richten mehr Schaden an. Dabei erhöht sich aber auch der Erfahrungspunkte- und Goldgewinn, außerdem könnt ihr neue Pläne für den Schmied erbeuten und so eure Charakterentwicklung vorantreiben. Es gibt sogar neue Lore-Einträge! Das alles sorgt für einen hohen Wiederspielwert.

Ob ihr Freude daran habt, hängt aber auch davon ab, wie leicht ihr euch frustrieren lasst. Der hohe Schwierigkeitsgrad lässt sich zwar durch fleißiges Grinden merklich entschärfen, doch gerade für Einsteiger kann das Spiel trotzdem ziemlich fordernd sein. Falls ihr gar kein Land mehr seht, schaut mal ins Optionsmenü. Dort gibt es einen Reiter für „Hausregeln", was im Grunde nichts anderes ist als eine kleine Cheat-Sammlung. Hier passt ihr euch den Schwierigkeitsgrad euren Wünschen an, damit wirklich alle das Spiel genießen können.

Nur der Preis ist schöner

Nicht nur das Gameplay wurde massiv verbessert, auch die Grafik macht einen Riesenschritt nach vorn und hängt den schlichten Retro-Look des Vorgängers meilenweit ab. Rogue Legacy 2 setzt nun auf einen liebevoll gestalteten 2D-Stil mit weichen Animationen, hübschen Effekten und detailreichen Hintergründen, von denen sich die Gegner deutlich besser abheben als im ersten Spiel. Auch die Musikuntermalung gefällt uns gut, allerdings hätten wir uns für jedes Gebiet mehrere Stücke gewünscht, damit sich die Melodien nicht so schnell wiederholen. Sprachausgabe gibt es übrigens nicht, dafür wurden aber alle Texte sauber ins Deutsche übersetzt.

Rogue Legacy 2 wurde für Steam Deck verifiziert und ist derzeit nur über Steam und im Epic Store erhältlich. Der Preis liegt bei 21 Euro – ein Spottpreis für eines der besten Rogue-lites seit Jahren. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Ich hätte nie gedacht, dass mich das nochmal so abholt!"

Vor neun Jahren hatte ich unerwartet viel Spaß mit dem ersten Rogue Legacy. Irgendwann war ich aber auch ganz froh, als ich damit durch war und wieder etwas anderes spielen konnte. Nun sitze ich jeden Abend da und spiele wie besessen Rogue Legacy 2 – und das, obwohl es im Kern das gleiche Spiel ist wie sein Vorgänger! Doch Cellar Door Games hat genau an den richtigen Schrauben gedreht und die Early-Access-Phase gut genutzt, um ihr Baby auf Hochglanz zu bringen. Schon allein die neuen Klassen bringen so viel frischen Wind ins Spiel. Dann noch die Merkmale, die Ausrüstung, die Tonnen an Upgrades und die vielen verfeinerten Spielmechaniken. Obendrauf eine größere Welt, feine Grafik, hoher Wiederspielwert und eine Steuerung, die von der Hand fließt wie Seide. Das alles ergibt ein Gesamtpaket, das man trotz unzähliger Wiederholungen nur noch schwer aus der Hand legen kann. Wenn ihr also schon den Vorgänger mochtet oder einfach einen guten, kniffligen 2D-Action-Plattformer sucht, ist Rogue Legacy 2 das richtige Spiel für euch.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unverwüstliches Spielprinzip
- ➕ Exzellente Steuerung
- ➕ Stark verbessertes Klassensystem
- ➕ Relikte und Merkmale sorgen für zusätzliche Abwechslung
- ➕ Massenhaft Upgrades freizuspielen
- ➕ Hoher Wiederspielwert dank umfangreichem New Game Plus
- ➕ Sehr schöne 2D-Grafik
- ➕ Optional: Hausregeln lassen euch den Schwierigkeitsgrad anpassen
- ➖ Genretypisch viele Wiederholungen
- ➖ Manche Upgrades sind nur nach langem Grind zu bekommen
- ➖ Nur ein Musikstück pro Gebiet
- ➖ Balancing nicht immer perfekt
- ➖ Ein paar Merkmale können nerven





Mana, Lebenskraft, Erfahrungspunkte, Gold: Jeder besiegte Gegner bringt uns weiter.


Vorsicht! Elite-Gegner verfügen über Bonusfähigkeiten und hauen deutlich kräftiger zu.

Lego Star Wars
Die Skywalker Saga

Genre: Action-Adventure
Entwickler: TT Games
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Termin: 05. April 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

Alle Episoden von Star Wars in einem Paket – und in Klötzchenform! Das verspricht Lego Star Wars: Die Skywalker Saga, der neue Streich des Lego-Stammstudios TT Games.

Von: Christian Fußy

Star-Wars-Lego gibt es bereits seit dem Ende der 90er Jahre. Passend zum Release der Prequels brachte der dänische Klötzchenkonzern erstmals eine lizensierte Produktreihe zum Filmuniversum von George Lucas heraus. Seitdem scheinen die beiden Franchises so unzertrennlich zu sein wie zwei flache Lego-Steinchen. 2005 gab es dann das erste Lego-Videospiel mit Star-Wars-Lizenz, viele weitere sollten folgen. Angefangen hat man mit den Prequels, dann wurde die Originalreihe umgesetzt, es gab ein Spiel zu Clone Wars und schließlich zu Star Wars 7: Das Erwachen der Macht, dem ersten Teil der neuen Trilogie unter Disney.

Mit Lego Star Wars: Die Skywalker Saga gibt es nun erstmals die gesamte Filmreihe in einem Paket. Prequel-, Original- und Sequel-Trilogie lassen sich separat ansteuern und in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Allerdings muss dabei immer mit der jeweils ersten Episode begonnen werden. Wer beispielsweise in Episode 5 einsteigen will, muss vorher erst einmal Teil 4 abschließen. Die Episoden wurden von Grund auf neu entwickelt und das Gameplay angepasst. Es handelt sich also nicht nur um ein Paket aus bereits veröffentlichten Titeln, alles soll wirken wie aus einem Guss.

Altbekanntes in neuem Gewand

Das Spielprinzip ist aber eigentlich so wie in sämtlichen anderen Lego-Titeln. Wir spielen in diversen Rollen über mehrere Levels hinweg die Handlung der Filme nach. Von Weltraumschlachten über Kämpfe mit dem Laserschwert bis hin zu Jump'n'Run- und Shooter-Passa-


Nicht alle Objekte und Umgebungen bestehen aus Lego-Steinchen. Neben Klötzchen-Blumenkübeln findet ihr auch diese unzerstörbaren Varianten.



Es gibt einige simple Bosskämpfe. Hier versucht ihr, dem gefräßigen Monster zu entkommen. Wir wissen ja: Es gibt immer einen noch größeren Fisch.

gen ist hier so ziemlich alles dabei, was man von einem Star-Wars-Spiel erwartet. Egal, ob wir mit dem kleinen Anakin beim Podracing gewinnen, uns im Schnee ein Duell mit Kylo Ren liefern oder als Luke Skywalker den Todesstern in die Luft sprengen: Alle großen Momente der Saga sind vertreten.

Wir können allein oder im lokalen Koop-Modus zu zweit losziehen. Einen Online-Modus gibt es ärgerlicherweise nicht. Schön ist hingegen, dass wir unter den Barrierefreiheits-Optionen viele Anpassungen vornehmen können. Unter anderem können automatische Zielführung, Lebensregeneration und Geldverlust beim Scheitern beliebig aktiviert und deaktiviert werden. Der standardmäßig extrem einfache Schwierigkeitsgrad lässt sich so marginal nach oben und unten anpassen. Weitere Optionen bietet das Extras-Menü, wo wir mit der Zeit einige nette Spielereien in Form von versteckten Datenkassetten freischalten. Zum Beispiel können wir dann alle Blaster-Sounds dadurch ersetzen, dass unsere Figur „Pew Pew" sagt. Für Fans der klassischen Lego-Spiele besteht die Möglichkeit, die komplette Sprachausgabe gegen die altbekannten Nuschelgeräusche auszutauschen.

An der regulären Vertonung wirkten im Original Star-Wars-Veteranen wie Billy Dee Williams (Lando) und Anthony Daniels (C-3PO) mit. Die deutsche Fassung entstand mit den Stammsprechern der vergangenen Lego-Star-Wars-Teile. In Sachen Musikuntermalung laufen in den Szenen die passenden Original-Kompositionen von Star-Wars-Komponist John Williams. Und auch die unverwechselbaren Lucas-Arts-Soundeffekte dürfen natürlich nicht fehlen.



Was wäre Star Wars ohne Weltraum-Action? Im Spiel stecken einige freischaltbare Raumschiffe, die ihr mit euren angesparten Lego-Studs kauft.

Veränderungen am Gameplay gibt es in Form einer dynamischen Kamera und der Möglichkeit, im Kampf zu blocken und einfache Kombos auszuführen. Außerdem werden die zahlreichen Heldinnen und Helden nun in verschiedene Charakterklassen unterteilt, darunter Jedi, Sith, Helden, Schurken, Droiden, Kopfgeldjäger und Schrottsammler.

Jede Klasse kann auf eine bestimmte Weise mit Objekten in der Spielwelt interagieren, was zum Lösen von Rätseln oder Erreichen von bestimmten Missionszielen erforderlich ist. Spielen wir die Geschichte im regulären Modus, kann es also sein, dass die steuerbaren Spielfiguren gar nicht über die erforderlichen Fähigkeiten verfügen, um alle Pfade zu erkunden.

Erst, wenn wir einen Abschnitt abgeschlossen haben, können wir im Freien Modus zurückkehren, wo wir dann Zugriff auf alle bisher freigespielten Figuren haben. Und von denen gibt es eine ganze Menge, insgesamt 380 Stück. Manche davon erhalten wir durch das Abschließen von Levels, andere können wir mit gesammelten Steinchen über das Charakter-Menü kaufen. Durch die Deluxe-Version erhalten wir zusätzlich Zugriff auf Figuren aus The Mandalorian und den alten Obi-Wan Kenobi. Später sollen weitere Charakterpacks hinzukommen, darunter auch die Crew aus Rogue One und der zweiten Mandalorian-Staffel.

Die Figuren ähneln sich zwar wegen der strikten Klassenaufteilung oftmals stark, es gibt jedoch auch ein paar wirklich absurde Charaktere zu entdecken, die lustige, einzigartige Animationen mitbringen. Neben den Menschen und Droiden können wir etwa auch die Kontrolle über einen gigantischen Rancor oder Mama Hutt übernehmen.



Gelegentlich müsst ihr Quick-Time-Events bestehen. Etwa in diesem Moment, als euer Podracer auseinanderfällt.

Straßen, gepflastert mit Legos

Um neue Spielinhalte freizuschalten, Fähigkeiten zu verbessern oder Achievements zu verdienen, müssen wir über das gesamte Spiel hinweg verschiedene Objekte einsammeln. Als Währung dienen die altbekannten Studs, also Lego-Münzen in den Farben Silber, Gold, Blau und Lila. Wertvollere Studs liegen an schwierig erreichbaren oder versteckten Stellen, die Standard-Ausführung in Silber und Gold gibt es hingegen in Hülle und Fülle in den Levels, in fast jedem Objekt steckt Geld. Es lohnt sich, alles kurz und klein zu schlagen. Außerdem gibt es Kyber-Würfel, die die Form normaler Legosteine haben und an besonderen Orten versteckt sind oder als Belohnung für gelöste Rätsel und Nebenaufgaben winken. Diese Würfel können wir in die Fähigkeiten unserer Spielfiguren investieren. Dabei wird unterschieden zwischen allgemeinen Fähigkeiten, die alle Charaktere besitzen, und speziellen Klassenfähigkeiten. Aufgewertet werden immer direkt alle Mitglieder der entsprechenden Kategorie, nicht jede Figur.

Obwohl Studs und Würfel in rauen Mengen verfügbar sind, ist das Freischalten und Aufwerten ein langwieriger Prozess. Die Skywalker Saga hat einen beachtlichen Umfang an Nebenmissionen und versteckten Belohnungen in jedem einzelnen Level. Dazu gleich mehr.

Wunderschöne Klötzchenwelt

Die Spielwelt mit ihren zahlreichen detailverliebten Arealen ist eindeutig das Highlight im neuen Lego Star Wars. Das Entwicklerteam hat offensichtlich viel Arbeit und Kreativität in die Gestaltung der einzelnen Locations gesteckt. Man fühlt sich wirklich, als würde



Jeder Charakter hat unterschiedliche Moves und Kombos auf dem Kasten. Jedi-Ritter zücken natürlich stilecht das Lichtschwert.

man in das langjährige Lego-Bauprojekt eines begeisterten Fans eintauchen. Natürlich gibt es überall Easter Eggs und Anspielungen für Fans zu entdecken. Schnuckelige Details wie ein kleiner Spa-Bereich auf dem Todesstern oder eine Putzkolonne, die sich um das große Fenster des Jedi-Ratsgebäudes kümmert, runden die Spielwelt ab und sorgen für einen willkommenen, persönlichen Touch.

In den Städten wuseln viele Figuren herum, was zumindest oberflächlich den Eindruck erweckt, als ob wir uns in einem lebendigen Universum befinden. Beleuchtung und Umgebungseffekte sind ebenfalls ein Augenschmaus. Insgesamt ist die optische Gestaltung astrein. Nie wirkte die Umgebung in einem Lego-Spiel mehr, als wäre sie tatsächlich aus lauter kleinen Bauklötzen entstanden. In den Zwischensequenzen haben wir oft noch kleine Details auf der Oberfläche der einzelnen Figuren erkannt, fast so, als hätte man echte Lego-Männchen in eine virtuelle Welt gesetzt.

Storytelling im Schnelldurchlauf

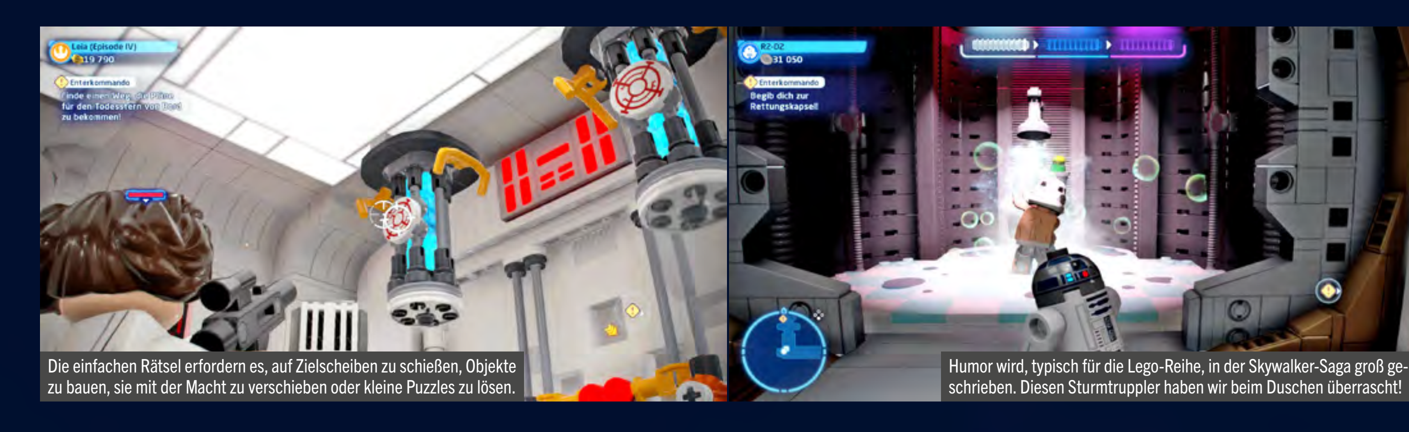
Was in diesen Zwischensequenzen passiert, ist die Handlung von Star Wars, allerdings in stark verkürzter Form. Die Dialoge bestehen vorwiegend aus den bekanntesten Zitaten. Vor allem aus denen, die seit dem Release der Filme zu Internet-Memes geworden sind. Überhaupt erzählt Lego Star Wars nicht wirklich eine Geschichte, sondern bietet vielmehr eine Kommentarspur, in der alberne Scherze und Fan-Beobachtungen im Vordergrund stehen. Das besteht dann vorwiegend daraus, dass Figuren vom Skript abweichen und etwas Unerwartetes und/oder Dummes machen. Als Running Gag zieht sich zum Beispiel durch das Spiel, dass Chewbacca frustriert darüber ist, dass er am Ende des ersten Krieg-der-Sterne-Films keinen Orden erhalten hat.

Wer die Filme noch nicht gesehen hat, wird ohne Erklärung wahrscheinlich oft überhaupt nicht wissen, was an den diversen Anspielungen lustig sein soll, geschweige denn der Geschichte folgen können. Das Spiel richtet sich ganz deutlich an Fans und ist vergleichbar mit einer langen Folge Robot Chicken in chronologischer Reihenfolge – nur eben auch für Kinder geeignet.

Dass die Kleinen mit zur Hauptzielgruppe gehören, ist bei der Lego-Marke natürlich klar, wirft aber hinsichtlich des Storytellings doch gewisse Fragen auf. Brutalere Szenen aus den Filmen werden teilweise in abgeschwächter Form präsentiert oder komplett ausgelassen. Fans, die schon immer einmal Anakin Skywalkers Jüngling-Massaker in Episode 3 in Lego-Form erleben wollten, müssen wir enttäuschen. Als kindgerechter Ersatz für die eigentlichen Filme taugt Die Skywalker Saga dann aber auch nicht, da solides Wissen über die einzelnen Plotpunkte ja durchaus vorausgesetzt wird. Das ist kein Beinbruch, die Möglichkeit, die Story stringent für eine neue Generation aufzubereiten, wird aber liegengelassen.

Viel zu tun, wenig zu erleben

Das größte Problem des Titels ist das wenig abwechslungsreiche Gameplay im Freien Spiel. Wo während der Missionen noch eine zufriedenstellende Mischung aus Kämpfen, Flugpassagen und Rätseln geboten wird, erweist sich das Sammeln von Kyber-Würfeln als ein ziemlicher Grind. Die Nebenmissionen bestehen meist daraus, dass wir durch Einsatz diverser Kräfte an einen unerreichbar scheinenden Ort gelangen müssen, wo sich ein Würfel verbirgt. Zudem gibt es kleine Rätsel, bei denen wir Schalter oder Knöpfe aktivieren, um Behälter zu öffnen. Manchmal finden wir auch Passwort-Keys, die dann in unserer Datenbank gespeichert


Die einfachen Rätsel erfordern es, auf Zielscheiben zu schießen, Objekte zu bauen, sie mit der Macht zu verschieben oder kleine Puzzles zu lösen.

Humor wird, typisch für die Lego-Reihe, in der Skywalker-Saga groß geschrieben. Diesen Sturmtruppler haben wir beim Duschen überrascht!



Das Auto-Aimimg unterstützt euch beim Zielen, wenn ihr mit Blastern und anderen Schusswaffen hantiert. Allerdings nimmt es mitunter auch Begleiter ins Visier!

werden und an anderer Stelle in der Galaxis eingesetzt werden können.

Die Qualität dieser Aufgaben schwankt stark und es gibt extrem viel Wiederholung beim Questdesign. Erschwert werden viele der Rätsel unfreiwillig durch die sehr rudimentäre Gebietskarte und den oft wenig hilfreichen Wegweiser. Nebenaufgaben können wie Hauptquests auch über das Menü markiert werden. Dadurch wird auf der Karte der Endpunkt vermerkt, zudem zeigen uns kleine Lichter auf dem Boden, wie wir am schnellsten zu dem gewünschten Ort kommen. Das funktioniert aber häufig nicht optimal, da manche Wege überraschend enden oder wir noch keine Möglichkeit haben, um ein Hindernis zu überwinden. Die Orientierung fällt also um einiges schwerer als die extrem simpel gehaltenen Rätsel, was für Frust sorgt und das Erfolgserlebnis häufig trübt.

Durch den immens großen Umfang und die vergleichsweise geringe Abwechslung wirkt die freie Spielwelt weniger wie ein Ort, den man bereist, und vielmehr wie eine Checkliste zum Abarbeiten. Außerdem hätte uns das Spiel durchaus sagen dürfen, dass die Schrottsammler-Klasse erst über ihre Fähigkeiten verfügt, nachdem wir diese durch das Spielen der Sequel-Trilogie freigeschaltet haben. Jede andere Klasse kann ihre speziellen Interaktionen bereits von Beginn an ausführen.

Fehlerhafte Lego Technik

Ein weiteres Ärgernis, das einem immer mal wieder begegnet, ist die sehr eigensinnige Kamera. Besonders im Koop-Modus kommt es vor, dass das Fadenkreuz beim Zielen mit dem Blaster vom Kopf der eigenen Spielfigur verdeckt wird. Und auch in den Duell-Passagen, in denen wir die Perspektive nicht frei bewegen können, ist die Übersicht oft stark eingeschränkt.

Im Großen und Ganzen läuft das Spiel zwar flüssig und stabil, bei unserem Spieldurchgang wurden wir aber leider zusätzlich von ein paar miesen Bugs heimgesucht. Die reichen von lediglich nervig bis absolut desaströs.

Zu den Kleinigkeiten zählt zum Beispiel, dass eine Episode prinzipiell im Koop-Modus startete, auch wenn wir gar kein zweites Gamepad angeschlossen hatten. Im Kampf mit Darth Maul, in dem wir darauf angewiesen sind, per Schultertaste zwischen Obi-Wan und Qui-Gon zu wechseln, hatte dann genau diese Taste einen Aussetzer. Beide Probleme konnten mit einem simplen Neustart der Konsole behoben werden.

Zweimal kam es dann allerdings vor, dass das Spiel in einem Standbild hängen blieb. Bei der Xbox-Fassung konnten wir uns zumindest in einem Fall noch darüber hinwegsetzen, beim zweiten Mal fielen wir hingegen einem Game Breaking Bug zum Opfer. Der bestand darin, dass nach dem Neustart unsere aktuelle Aufgabe als erledigt markiert, die nächste Quest aber nicht getriggert wurde. Damit hingen wir auf ewig im Freien Spiel fest. Da Lego Star Wars nur automatisch speichert und wir innerhalb eines Spieldurchgangs keine separaten Spielstände anlegen können, blieb als einzige Lösung, komplett mit einem neuen Spielstand anzufangen. Danach konnten wir dann zwar alle Episoden ohne weitere Abstürze spielen, die Angst, erneut dem Fehler zum Opfer zu fallen, saß uns aber fortan stetig im Nacken. Laut TT Games wurde der Bug nach dem Release mit einem Update behoben. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Fußy



„Mit fantastischer Präsentation, aber als Spiel nur Mittelmaß"

Alles in allem war Star Wars: TSS ein frustrierendes Erlebnis für mich. Zwar ist die Gestaltung der Welt und die Präsentation mit John Williams' klassischer Musikuntermalung und der schicken Grafik (von der Switch-Fassung abgesehen) hervorragend, Gameplay und Questdesign zeigen aber schon nach wenigen Stunden Abnutzungserscheinungen. Wer sich an beeindruckenden Vistas und dem typischen Humor der Klötzchen-Reihe erfreut und sich nichts mehr wünscht, als ein bisschen im Star-Wars-Universum herumzutollen, kann getrost zugreifen. Alle anderen werden aber wahrscheinlich von den repetitiven Aufgaben und der wenig fesselnden Erzählweise auf Dauer gelangweilt sein. TT Games hatte mit dem Spiele-Paket sichtlich den Anspruch, etwas Besonderes zu erschaffen. Und zumindest mit der Spielwelt ist das dem Team gelungen. Leider wurde die Chance verpasst, das Lego-Universum mit wirklich substanziellen Dingen wie aufregenden Quests oder magischen Momenten zu füllen.

PRO UND CONTRA

- ＋ Detailverliebte Spielwelt
- ＋ Riesiger Umfang
- ＋ Barrierefreiheits-Optionen
- ＋ Teils herrlich obskure Charaktere
- − Zu viele Bugs
- − Wenig aufregendes Rätsel- und Quest-Design
- − Unübersichtliche Karte





Rey kann unterschiedliche Werkzeuge basteln, sobald sie die passenden Blaupausen gefunden hat.

Auch Marc Marquez und Johann Zarco sind im offiziellen Spiel der MotoGP vertreten.

MotoGP **22**

Genre: Rennspiel
Entwickler: Milestone
Hersteller: Milestone / Deep Silver
Termin: 21. April 2022
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 0 Jahren

Seit dem 21. April heulen wieder die virtuellen Motoren. Entwickler Milestone bringt mit MotoGP 22 das offizielle Spiel zur Motorrad-Weltmeisterschaft auf den Markt. Der Racer überzeugt mit viel Umfang und realistischem Gameplay, doch diverse KI-Schwächen bremsen den Spaß.

Von: Michael Grünwald

Für Motorsport-Fans stellt die neue Saison der Motorrad-Weltmeisterschaft eine Besonderheit dar. Zum ersten Mal seit 1995 findet die WM ohne die Zweirad-Legende Valentino Rossi statt. Nachdem er die Nachwuchsklassen mit 125 und 250 Kubikzentimeter Hubraum dominiert hatte, wechselte der Italiener im Jahr 2000 in die Königsklasse des Motorradsports, die heutige MotoGP.

Nach etlichen Jahren der Dominanz gab er zur Saison 2022 seinen Rücktritt bekannt. Im neuen Rennspiel des Entwicklerstudios Milestone MotoGP 22 dürfen wir aufgrund von einigen historischen Bikes noch mit dem Superstar der Szene unsere Runden drehen. Doch im offiziellen Spiel der Motorrad-WM sind auch alle aktuellen Fahrer der Moto3, Moto2 und MotoGP vertreten: Vom Heißsporn Marc Marquez über den derzeitigen Tabellenführer Enea Bastianini bis hin zum amtierenden Weltmeister Fabio Quartararo. Die Racing-Konkurrenz könnte in diesem Jahr jedoch größer nicht sein, schließlich muss sich MotoGP mit Gran Turismo 7, Grid Legends und dem bald erscheinenden F1-Spiel von Codemasters messen.

Grandioses Lizenzpaket

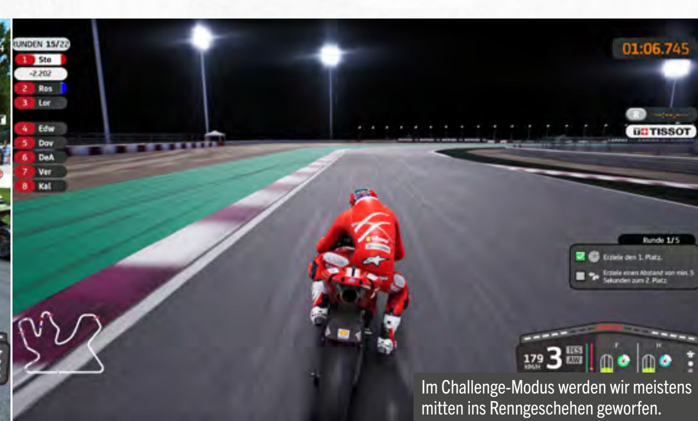
Neben den offiziellen Fahrern der drei Klassen und etlichen Piloten aus vergangenen Tagen stehen uns natürlich auch die echten Teams, Motorräder und Strecken der diesjährigen Saison zur freien Auswahl.

Das bedeutet, wir können beispielsweise mit einer hochgezüchteten KTM über Kurse wie den deutschen Sachsenring, Silverstone und den Red Bull Ring brettern. Die Strecke in der Steiermark bietet sogar schon das nagelneue Layout mit der Bremsschikane vor Kurve zwei. Lasergescannt sind die Pisten jedoch nicht. Der Wiedererkennungswert ist natürlich trotzdem da, aber Spiele wie GT7 haben in diesem Punkt ein wenig die Nase vorne.

Aufgrund des offiziellen Kalenders lassen sich auch Rennen auf eher unbekannteren Rundkursen in Thailand, Indonesien oder Finnland fahren. Eine nette Abwechslung zu Pisten wie Monza oder Spa, die es beinahe in jedes Rennspiel schaffen.



Der Umfang ist riesig. Neben der kompletten Moto3, Moto2 und MotoGP stehen uns auch noch diverse ältere Maschinen und Strecken zur Verfügung.



Im Challenge-Modus werden wir meistens mitten ins Renngeschehen geworfen.

Zu den Fahrern, Teams und Strecken der aktuellen Meisterschaft gesellt sich auch noch die Möglichkeit die Kurse des Jahres 2009 mit den damaligen Piloten in Angriff zu nehmen. Mit Klassikern wie Donington, Indianapolis und Brno gibt's dadurch nochmal einige Fanlieblinge obendrauf.

Es ist auch nicht völlig grundlos, dass die Entwickler genau diese Saison gewählt haben, schließlich entwickelte sich ein packender Vierkampf zwischen Casey Stoner, Jorge Lorenzo, Dani Pedrosa und Rossi um den Titel. Diesen vier Fahrern widmet Milestone daher einen besonderen Challenge-Modus.



MotoGP 22 bietet erneut etliche Kameraeinstellungen. Die Fahrerperspektive stellt eine ordentliche Herausforderung dar.

Geschichtsunterricht

In den Herausforderungen übernehmen wir den Lenker der vier Protagonisten und erleben deren Geschichte der 2009er-Saison auf ein Neues. In Episoden müssen wir kurze Abschnitte bestimmter Rennen nachspielen und beispielsweise unsere Position verteidigen, eine Anzahl an Überholmanövern ausführen oder innerhalb weniger Runden eine Lücke auf unseren Hintermann herausfahren.

Da der Schwierigkeitsgrad von Strecke zu Strecke jedoch ordentlich schwankt – später noch mehr dazu – spielen wir die Story von damals häufig nicht nach, sondern schreiben sie eher neu. Wenn wir eigentlich nur auf den vierten Rang fahren sollen, plötzlich aber die Führung übernehmen, ist das für die Immersion nicht ganz optimal. Da sich die zukünftigen Herausforderungen dadurch nicht ändern, lässt es sich aber verschmerzen.

Zwischen den Episoden sorgen mehr als 50 Minuten reale Bilder aus der damaligen Saison für gute Unterhaltung. Kommentiert wird das Ganze im Übrigen vom Filmregisseur Mark Neale, der unter anderem auch für MotoGP-Dokus wie Faster und Hitting The Apex bekannt ist.

Auf dem Weg nach oben

Neben den Herausforderungen steht aber natürlich auch wieder die Fahrerkarriere im Mittelpunkt. Wie schon in den Jahren zuvor orientiert sich Milestone hier am Karrieremodus des offiziellen F1-Spiels von Codemasters. So steht nicht nur simples Rennfahren auf dem Programm, sondern auch die Verwaltung des Teams.

Zu Beginn erstellen wir einen eigenen Piloten und wählen einen persönlichen Manager aus. Diesem zahlen wir natürlich ein bestimmtes Gehalt, dafür unterstützt er uns bei der Vertragssuche und gewährt uns einen bestimmten Verhandlungsbonus bei Gesprächen mit anderen Teams. Erzielen wir auf der Strecke Erfolge flattern zwischendurch weitere Angebote von besseren Managern herein, für die wir aber natürlich auch mehr Geld auf den Tisch legen müssen.

Sobald wir in der Moto2-Klasse angelangt sind, können wir zusätzlich ein eigenes Team gründen, das in der Nachwuchskategorie, also der Moto3 an den Start geht. Die Karriere direkt in der MotoGP zu beginnen, ist zwar auch möglich, doch gerade die Reise durch die unterschiedlichen Klassen macht den Modus so interessant.

Für die Weiterentwicklung der Maschine stellen wir Chef-Ingeniuere und Datenanalysten ein. Durch Entwicklungstests und je nachdem wie gut unser Personal zusammenpasst beziehungsweise wie gut wir in den Rennen abschneiden, erhalten wir Forschungsdaten, mit denen wir unser Motorrad über die Saison verbessern.

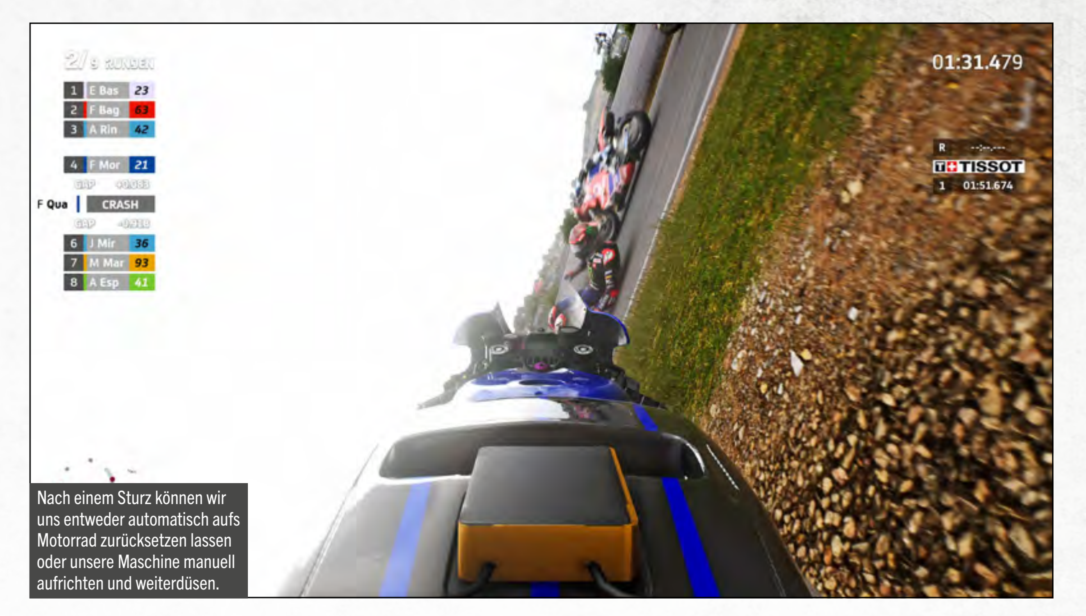
Das Hauptquartier unterteilt sich in vier verschiedene Bereiche: Motor, Rahmen, Aerodynamik und Elektronik. Laut Reglement ist es erst in der MotoGP möglich, in alle vier Richtungen zu entwickeln. Aber auch dort müssen wir aufpassen, denn die Verbesserungen nehmen eine bestimmte Zeit in Anspruch und unser Personal ist begrenzt.

Es ist allerdings nicht ganz klar, welche Prioritäten wir dabei setzen sollten. Denn eine Vergleichstabelle zu anderen Teams gibt es nicht. Ob wir jetzt eher in einen besseren Motor oder in die Elektronik investieren sollten, gleicht eher dem Fischen im Trüben. Wir müssen uns also rein auf unser Fahrgefühl verlassen. Im echten Motorsport gibt's genau dafür Ingenieure und Analytiker.

Neben dem Verbessern des eigenen Bikes kann natürlich auch ein Teamwechsel über Sieg oder Niederlage entscheiden. Im Verlauf unserer Karriere bekommen wir immer wieder Angebote anderer Teams mit Zielen für die kommende Saison. Hin und wieder tritt eine Mannschaft auch in der nächstgelegenen Klasse mit anderem Sponsor neu an. Das bedeutet, wir können als Rookie-Team gleich Geschichte schreiben.

Anspruchsvolles Fahrgefühl

Doch noch viel wichtiger als den eigenen Rennstall zu managen, ist natürlich das Gameplay auf der Strecke. Im Vergleich zum Vorgänger macht MotoGP 22 einen ordentlichen Schritt nach vorne. Hilfreich dabei ist ein überarbeitetes System der Radaufhängung, der Reifenabnutzung und des Un-



Nach einem Sturz können wir uns entweder automatisch aufs Motorrad zurücksetzen lassen oder unsere Maschine manuell aufrichten und weiterdüsen.


Vorsichtig fliegende Motorräder: Die KI zerstört sich auf vielen Kursen häufig selbst und reißt uns auch hin und wieder aus dem Rennen.

Optisch hat der Titel mit der Unreal Engine einen Schritt nach vorne gemacht. Für die Spitzenplätze reicht es aber noch nicht ganz.

tergrunds. Das Zusammenspiel dieser Komponenten hebt den Realismus deutlich an.

Wie authentisch sich das Motorrad im Vergleich zur Realität wirklich steuern lässt, können wir natürlich nicht sagen, schließlich saßen wahrscheinlich die wenigsten von uns auf einer solchen kraftvollen Maschine. Das Fahren fühlt sich allerdings extrem gelungen, wenn auch äußerst anspruchsvoll an.

Schon kleinste Fehler werden mit einem Sturz bestraft. Glücklicherweise lassen sich jedoch einerseits etliche Fahrhilfen wie die Ideallinie ein- oder ausstellen und auf Tastendruck Elektronik-Optionen wie eine Traktionskontrolle oder der Anti-Wheelie-Wert verringern oder erhöhen. Vor allem die Bremspunktanzeige hilft enorm, doch auf einigen Strecken sind diese Markierungen falsch eingestellt und wir landen beim ersten Anbremsen unsanft im Kiesbett.

Anderseits bietet MotoGP eine Rückspulfunktion. Und alleine aufgrund der überaggressiven KI, der wir gleich noch einen eigenen Abschnitt widmen, ist diese auch bitter nötig. Auf Tastendruck drehen wir nach einem Fehler ein paar Sekunden die Zeit zurück und versuchen uns nochmal neu an der nahenden Kurve.

Die Replay-Funktion ist rein optional. Für eine höhere Immersion lässt sich sogar einstellen, dass wir mit dem Fahrer nach einem Sturz zu unserem Motorrad laufen und es selbst wiederaufrichten und weiterfahren. Falls das Bike durch den Unfall Schaden genommen hat, müssen wir das dann ebenfalls mit in Kauf nehmen.

Auch sehr authentisch wirkt es übrigens, dass beim Start einer Session, die vom 1. Freien Training über das Warm-Up bis hin zum Rennen alle vertreten sind, überall die grünen Signalleuchten angehen, um zu symbolisieren, dass die Strecke freigegeben ist. Solche Kleinigkeiten sind Gameplay-technisch zwar nicht allzu wichtig, aber es ist trotzdem schön zu sehen, dass die Entwickler auf solche Features achten.

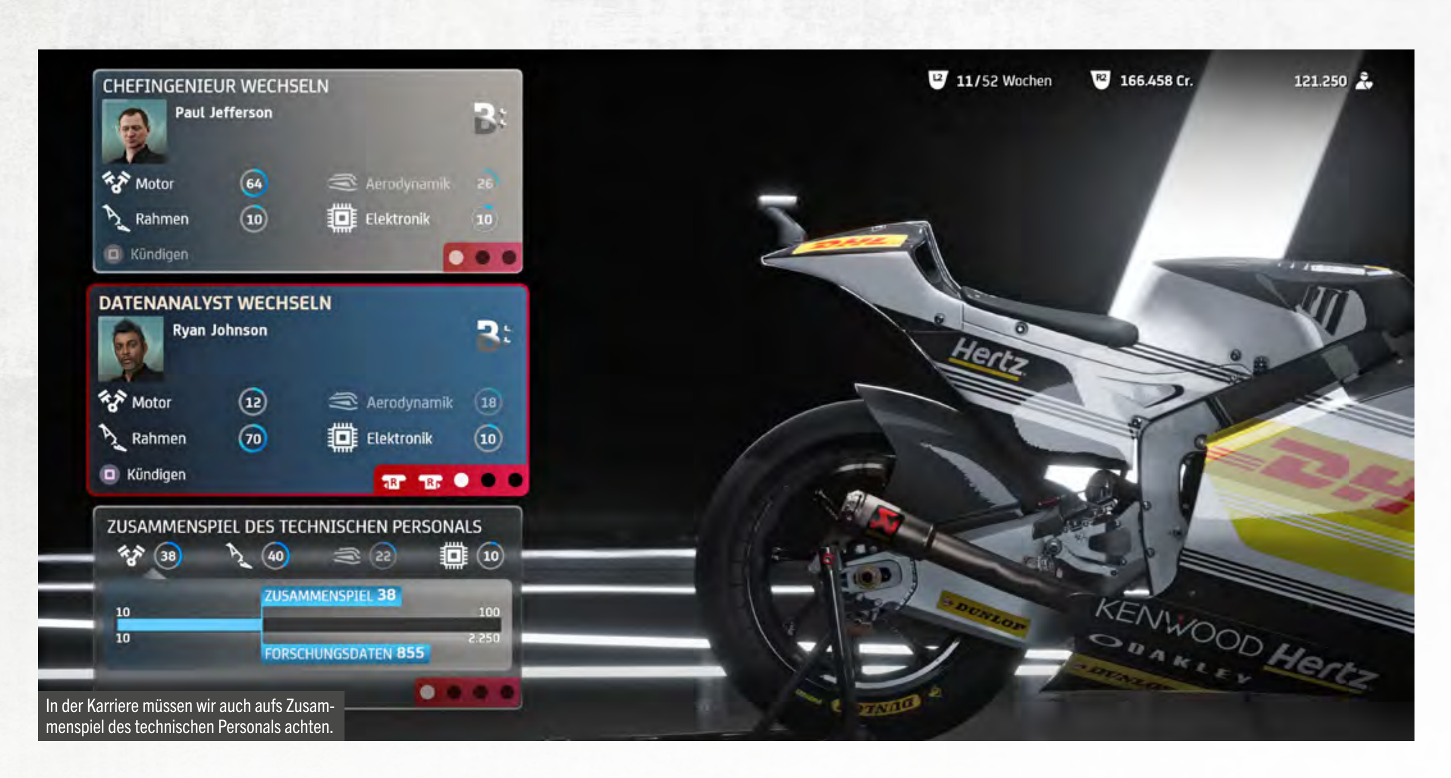
Das große Problem

Doch was nützt eine hohe Immersion und ein starkes Gameplay, wenn es da einen großen Gamechanger im Spiel gibt. Die KI schwächelt nämlich an beinahe allen Ecken und das geht stark auf Kosten des Spielspaßes.

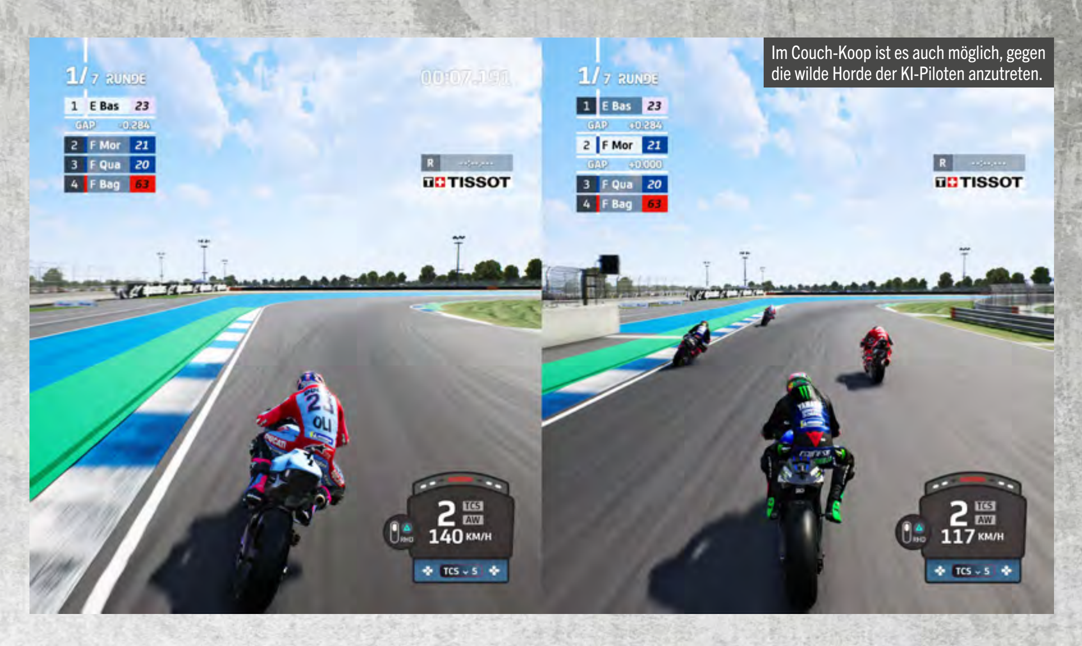
Die virtuellen Piloten bestehen stur auf ihre Linie und noch viel schlimmer auch auf ihre Bremspunkte. In vielen Kurven sind die zusätzlich noch viel zu spät angesetzt. Wenn wir beispielsweise auf dem Red Bull Ring in Führung liegend auf Kurve eins zufahren, dann schwant uns beim kurzen Blick zurück schon Übles. In diesem Rechtsknick verbremst sich das komplette Fahrerfeld nämlich standardmäßig – und zwar klassen- als auch schwierigkeitsgrad-übergreifend.

Viele Fahrer donnern Runde für Runde beinahe ungebremst in die Reifenstapel oder benutzen uns eben als Anker und werfen uns dadurch vom Motorrad. Mit der Rückspul-Funktion müssen wir dann herumprobieren, wie wir den Kamikaze-Piloten am besten ausweichen. Auch im echten Leben sind die Rennfahrer nicht zimperlich und setzen gerne einmal die Ellbogen gegen ihre Kontrahenten ein, aber natürlich nicht in diesem Ausmaß und dieser Häufigkeit. Das nervt nicht nur auf Dauer, sondern schadet einem bis dato sehr guten Spiel immens.

Noch dazu fährt die KI extrem unbeständig. Auf dem gleichen Schwierigkeitsgrad ziehen uns die virtuellen Piloten auf bestimmten Strecken davon, auf anderen düsen wir ihnen komplett um die Ohren. Während wir in Indonesien eine komplette Sekunde pro Runde einbüßen, nehmen wir der KI in



In der Karriere müssen wir auch aufs Zusammenspiel des technischen Personals achten.


Im Couch-Koop ist es auch möglich, gegen die wilde Horde der KI-Piloten anzutreten.

Mugello 2,5 Sekunden pro Runde ab. Dieser Unterschied ist deutlich zu groß und sorgt dafür, dass wir theoretisch vor jedem Rennen den Schwierigkeitsgrad anpassen müssten, um ein spannendes Rennen zu erleben.

Im Training und im Qualifying gibt's außerdem ein altes, sowie nerviges Rennspiel-Problem. Die Rundenzeiten der KI werden generiert, sobald wir die Zeit vorspulen oder die letzten Minuten der Einheit überspringen. Hatten wir die komplette Session mit großem Abstand die Bestzeit inne, verbessern sich die anderen Piloten auf vielen Strecken teilweise um mehrere Sekunden und wir stehen plötzlich am Ende der Rangliste.

Nachdem das nicht auf allen Kursen passiert und die Verbesserungen so gewaltig sind, haben die schnelleren Rundenzeiten auch nichts mit mehr Grip auf dem Asphalt oder wärmeren Temperaturen zu tun, sondern sind schlichtweg zufällig errechnet.

Die Probleme mit der KI sind wirklich extrem schade, denn das eigentliche Gameplay macht sehr viel Spaß. Gepaart mit dem riesigen Lizenzpaket und dem gelungenen, wenn auch nicht gerade innovativen Karrieremodus hätte ein starker Kontrahent zu Gran Turismo 7 und Co. entstehen können. So muss Milestone nochmal ein wenig Hand anlegen und vor allem in Sachen KI nachpatchen.

Wer die Crash-Piloten umgehen möchte, der kann sich auch im 2-Spieler-Splitscreen- oder Online-Modus mit menschlichen Gegnern messen. Eine Crossplay-Funktion zwischen der älteren und neuen PlayStation- sowie Xbox-Generation ist vorhanden.

Weder hui noch pfui

Werfen wir zum Abschluss doch noch einen Blick auf die Technik: Grafisch spielt MotoGP nicht in der gleichen Liga wie ein GT7, Forza Horizon 5 oder Grid Legends. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich das Rennspiel zwar ordentlich verbessert, aber sticht aus der Masse definitiv nicht heraus. Die Umgebungsgrafik ist solide, einige Texturen ploppen jedoch erst nachträglich ins Bild.

Die Charaktermodelle hinken der Zeit dagegen relativ arg hinterher. Wenn wir uns die Gesichter der Figuren in der Box oder vor dem Rennstart genauer ansehen, dann sieht das schon sehr veraltet aus – in einem Rennspiel aber durchaus verschmerzbar.

Der Sound der Bikes klingt dagegen äußerst gelungen. Das Kreischen der hochgezüchteten Motoren sorgt bei jedem Motorrad-Fan für Gänsehaut. Natürlich hören wir auch deutliche Unterschiede zwischen den verschiedenen Klassen. Wären da nicht die riesigen KI-Probleme könnte das Gesamtpaket von MotoGP 22 wirklich komplett überzeugen.

Das Rennspiel ist seit dem 21. April für PC, PS5, PS4, Xbox Series X und S sowie die Xbox One erhältlich – nur die Switch geht leer aus. Die Speichergröße liegt trotz des gewaltigen Umfangs lediglich zwischen 20 und 30 Gigabyte und sollte daher auf den meisten Festplatten einen Platz finden. ❑

MEINE MEINUNG

Michael Grünwald



„Viel Umfang, tolles Racing, aber eine KI zum Vergessen!“

Als ich die ersten Runden in MotoGP 22 gedreht habe, war ich sehr positiv überrascht. Natürlich braucht es ein wenig Eingewöhnungszeit, die bockigen Motorräder zu zähmen, doch der Dreh ist relativ schnell raus. Die Immersion, die der Racer an den Tag legt, hat mir von der ersten Sekunde verdammt gut gefallen. Doch im ersten Rennen gab's gleich mal einen herben Dämpfer, denn die Künstliche Intelligenz hat ihren Namen leider nicht so wirklich verdient. Gerade im Motorradsport sollte die KI vorsichtiger agieren und nicht in jede noch so kleine Lücke hineinstechen, sondern bedächtiger agieren. Abseits von diesen Aussetzern kann mich der Titel komplett überzeugen, doch insgesamt bleibt einfach eine gehörige Portion Potenzial auf der Strecke.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolles Fahrgefühl
- ➕ Gewaltiger Umfang
- ➕ Motivierender Karrieremodus
- ➕ Hohe Immersion
- ➕ Krachender Sound
- ➖ Grobe KI-Aussetzer
- ➖ Generierte Rundenzeiten in Training und Qualifying
- ➖ Extrem schwankender Schwierigkeitsgrad
- ➖ Teilweise ungenaue Bremsmarkierungen




Eine solch powervolle Maschine zu zähmen, verlangt höchste Konzentration und Präzision.

Nightmare Reaper bietet ungezügelten Retro-Ballspaß mit einer irren Waffenauswahl.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Blazing Bit Games
Hersteller: Blazing Bit Games
Termin: 28. März 2022
Preis: ca. 21 Euro
USK: nicht geprüft

Nightmare Reaper

Außen retro, innen topmodern: Der unscheinbare Indie-Shooter entpuppt sich im Test als echtes Action-Juwel. **Von:** Felix Schütz

Vor ein paar Jahren waren sie plötzlich da: Ego-Shooter im Retro-Stil, grafisch oft zum Fürchten, spielerisch dafür absolute Granaten. Egal ob Dusk, Project Warlock, Ion Fury oder Amid Evil, sie alle brachten Ballerspaß wie aus den 90er-Jahren zurück und wurden von vielen Fans gefeiert. Nightmare Reaper befindet sich also in bester Gesellschaft – und geht sogar noch ein paar Schritte weiter! Hinter der pixeligen Retro-Optik verbirgt sich nämlich nicht nur ein brachialer Shooter, sondern auch viele moderne Spielideen, die zu einem fesselnden Gesamtpaket verschmelzen. Drei Jahre Entwicklungszeit hat Nightmare Reaper allein im Early Access verbracht, die Mühe merkt man dem Ergebnis an. Seit dem 28. März ist die Shooter-Überraschung fertig, fliegt aber trotz toller User-Wertungen (95 Prozent auf Steam) noch bei vielen Spielern unter dem Radar. Wir sagen: Zu Unrecht! Denn Nightmare Reaper ist ein Riesenspaß, wenn man sich darauf einlässt.

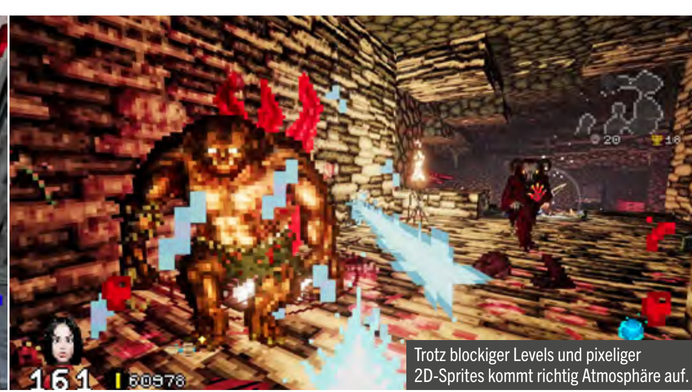
Edna rastet aus

Nightmare Reaper wirft euch direkt ins Geschehen: Ihr spielt eine junge Frau, die sich in einer düsteren Klinik wiederfindet. In ihrem Zimmer, ein trostloses Gefängnis, entdecken wir ein paar Notizen auf dem Schreibtisch. Eine tragische Hintergrundgeschichte deutet sich an. Zunächst könnt ihr aber nicht mehr tun, als euch ins Bett zu legen. Jedes Mal, wenn eure Heldin die Augen schließt, gibt sie sich ihren Albträumen hin: Sie erwacht dann in einem zufallsgenerierten Level, der von vorne bis hinten mit Gegnern, Beute, Fallen und Herausforderungen gepflastert ist. Keine NPCs, keine Dialoge, keine Cutscenes. Gameplay pur. Anfangs seid ihr in stockfinsteren Höhlen unterwegs, später geht's auch in Wälder, Minen und Büros, in versunkene Tempel, Krankenhäuser und Raumstationen, in überwucherte Grotten und bizarr zerklüftete Hafengegenden. Der Levelgenerator gibt sich dabei gar nicht erst die Mühe, glaubhafte Umgebungen zu bauen: Alle Levels sind im Grunde aus Blöcken zusammengesetzt, als hätte man sie zuvor in Minecraft ausgegraben. Es gibt Sackgassen, seltsam platzierte Aufzüge und Treppen, die uns in die Irre führen. Verschlossene Türen werden natürlich mit Schlüsseln geöffnet, außerdem kommen später Schalter zum Einsatz, die neue Wege freigeben. Nach einer Weile erhalten wir auch einen Greifhaken, mit dem wir riesige Distanzen überwinden können, ab hier wird das Leveldesign noch abgefahrener. Zum Glück ist kein Level so groß, dass man sich lange darin verlaufen kann. Schließlich steht Action satt auf dem Programm!

Purer Ballerspaß

Die meiste Zeit über seid ihr damit beschäftigt, irgendwelche Monster von der Bildfläche zu putzen. Die


Fette Beute: Ihr dürft mehr als 80 Waffen in mehreren Qualitätsstufen abstauben.


Trotz blockiger Levels und pixeliger 2D-Sprites kommt richtig Atmosphäre auf.

Biester sind recht abwechslungsreich, strunzdumm und schön aggressiv – wer auf geradlinige Action steht, wird bestens bedient. Grafisch werden zwar alle Gegner als matschige 2D-Sprites dargestellt, doch lasst euch von dem altmodischen Pixel-Design nicht täuschen: Gerade in den ersten Stunden werden euch die Gegner mächtig unter Druck setzen. Ab und zu spawnen auch starke Elite-Feinde mit besonderen Eigenschaften. Vielleicht füllt sich ein Raum auch schlagartig mit einer ganzen Horde schießwütiger Zombie-Soldaten! Oder es wird ein zufälliger Effekt ausgelöst, beispielsweise krachen dann plötzlich Eiszapfen von der Decke oder die Schwerkraft wird auf den Kopf gestellt. Positive Zufallsereignisse gibt es natürlich auch, etwa wenn auf einmal unzählige Fässer um euch spawnen, die wertvollen Sammelkram enthalten können. Da darf man sich dann die Hände reiben, denn im Beutesystem liegt eine große Stärke von Nightmare Reaper!

Waffen ohne Ende

Egal ob in Truhen, Kisten oder anderen Behältern, überall sind zufällige Waffen versteckt, teilweise hinterlassen auch besiegte Gegner neue Wummen. Die Auswahl ist beeindruckend: Über 80 Nah- und Fernkampfwaffen sind im Angebot, oft mit zweitem Feuermodus. Ihr erbeutet Maschinenpistolen und Shotguns, Granat- und Raketenwerfer, Motorsägen, Energieschwerter, Kettenpeitschen, Zauberstäbe, magische Bücher, Eiskanonen, Wurfäxte und vieles mehr. Wer Glück hat, erwischt vielleicht einen handlichen Atombombenwerfer, eine gewaltige Orbitalkanone oder eine magische Urne, die fliegende Geister erschafft, die eure Feinde dann automatisch aufs Korn nehmen. Aber nicht nur die Vielfalt begeistert. Die meisten Waffen machen auch einfach richtig Laune, fühlen sich kräftig an und sorgen für deftige Splattereffekte – davon können sich auch viele AAA-Shooter mal ein paar Scheibchen abschneiden.

Loot kommt gut

Ähnlich wie in einem (äußerst simplen) Diablo haben Waffen auch Seltenheitsstufen und zufällige Boni, die für Abwechslung sorgen. Da verschießt die AK-47 plötzlich Sprengstoffgeschosse oder der Raketenwerfer ballert blitzschnell ohne nachzuladen. Eine Mordsgaudi! In jedem Level gibt's außerdem spezielle Kammern, in denen kleine Geschicklichkeitsaufgaben warten. Die sind zwar freiwillig, doch am Ende lockt immer eine hübsche Schatzkiste, die eine neue Knarre enthält. Doch die Sache hat natürlich einen Haken: An jedem Levelende müsst ihr eure schönen Fundsachen wieder abgeben. Anfangs dürft ihr nur eine einzige Kanone behalten und in den nächsten Level mitnehmen, der Rest wird automatisch zu Geld gemacht. Noch mehr Kohle gibt's, wenn ihr es schafft, alle Gegner zu erledigen, alle Schätze zu sammeln und alle Secrets zu entdecken. Das sorgt für einen dicken Goldbonus und motiviert, jede Ecke gründlich abzusuchen und auf brüchige Wände zu achten, die Geheimkammern verbergen. Dort warten nämlich immer ein paar Schätze auf euch.

Motivierende Upgrades

Und wozu das viele Gold? Im Spielverlauf schaltet ihr drei Retro-Minigames frei, die ihr danach jederzeit starten könnt. Das erste ist ein simpel gestricktes Jump & Run im Stil von Super Mario Bros. Danach folgt eine Schmalspurversion von Pokémon und das dritte Minispiel lässt euch in einen Raumjäger steigen, mit dem ihr euch im Gradius-Stil durch kurze Levels ballert. Diese Retro-Einlagen sind zwar sympathisch, aber auch zeitaufwändig und machen höchstens ein paar Minuten lang Spaß. Trotzdem lohnt es sich, hier möglichst viel zu erledigen, denn über diese Minispiele schaltet ihr auch tonnenweise dauerhafte Upgrades frei. Mit eurem gesammelten Gold könnt ihr beispielsweise mehr Munition, einen nützlichen Dash, einen praktischen Doppelsprung, wertvolle Resistenzen, mehr Lebenspunkte und vieles, vieles mehr kaufen. Das zweite Minigame lässt euch Slots freispielen und diese mit Tränken befüllen, dadurch erhaltet ihr für jeden Run starke Boni, aber auch zufällige Nachteile. Und wer den hohen Zeitaufwand nicht scheut, kann sich im Raumjäger-Minispiel sogar dauerhafte Pets verdienen, die dann automatisch Gegner angreifen oder euch heilen – damit spielen sich die letzten Levels fast schon von selbst.

Tödlicher Kreislauf

Nightmare Reaper verwendet zwar einige Rogue-lite-Mechaniken, ist im Kern aber trotzdem ein linearer Shooter mit Anfang, Mitte und Ende. Sobald ein Level abgeschlossen ist, geht es ab in den nächsten, ihr müsst also nach einem Tod nicht wieder von vorne anfangen. Zwischen den Albträumen landet ihr allerdings immer wieder im kargen Klinikzimmer. Hier öffnen sich nach und nach neue Wege, wie genau, verraten wir nicht. Nur so viel: Wer die Augen offenhält und das gruselige Gebäude sorgfältig absucht, schaltet am Ende einen New-Game-Plus-Modus frei.

Doch selbst wenn ihr es bei nur einem Durchgang belasst, könnt ihr locker 20 Stunden einplanen, bis ihr eines der beiden Enden erlebt habt. Das ist zwar ein satter Umfang, allerdings bleibt das Spielprinzip auch immer gleich – und deshalb könnten manche das Spiel sogar als zu lang empfinden. Trotzdem waren wir bis zum Finale motiviert: Der Kreislauf aus Waffen sammeln, Zufallslevels erkunden und Upgrades kaufen lässt zwar Abwechslung vermissen, eignet sich aber perfekt für den Feierabend. Und wem das alles noch nicht reicht, kann sich auch an den zahlreichen Arenen versuchen, die man im Spielverlauf freischaltet. Dort spawnen immer stärkere Gegnerwellen, die irgendwann für eindrucksvolle Massenschlachten sorgen, in denen die Framerate auch mal spürbar einknicken kann.

Brachialer Soundtrack

Während man über die pixelige Retro-Grafik geteilter Meinung sein kann, verdient der Sound uneingeschränktes Lob: In den Kämpfen sorgt das Spiel mit deftigen Gitarren-Riffs für Pulsrasen, beim Erkunden wird das Geschehen dagegen von ruhigen Klängen stimmungsvoll untermalt. Auch die satten Soundeffekte sind ein Pluspunkt und verpassen vielen Waffen den nötigen Wumms. Wenn dazu noch die Pixelfetzen fliegen (und glaubt uns, das tun sie!), ist für Atmosphäre gesorgt. Die Musik wurde von Andrew Hulshult komponiert, der sein Können schon mit Shootern wie Dusk, Amid Evil oder Doom Eternal: The Ancient Gods unter Beweis gestellt hat.

Nightmare Reaper ist auf Steam und GOG erhältlich, der Preis liegt bei fairen 21 Euro. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



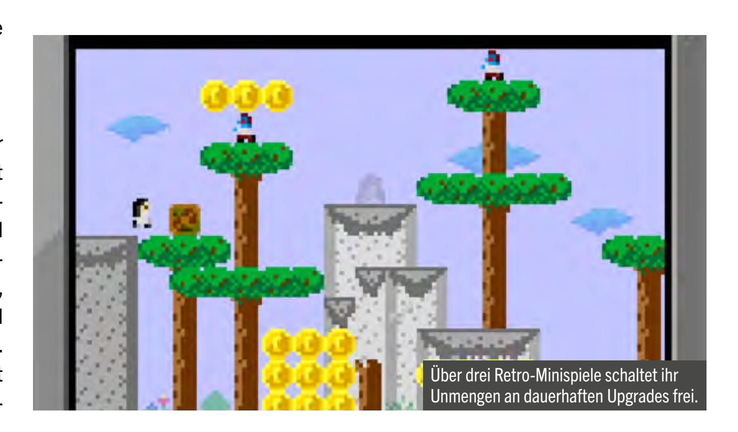
„Nightmare Reaper war Liebe auf den zweiten Blick."

Ich kann verstehen, wenn man erst mal vor der Retro-Optik zurückschreckt. Einladend ist sie ja wirklich nicht. Aber lasst euch nicht täuschen: Hinter der Pixel-Fassade steckt ein geschliffener Edel-Shooter mit wuchtigem Gunplay, Unmengen an Waffen, tollem Tempo und einem Soundtrack, der euch nachts noch in den Ohren klingeln wird. Auch die Rogue-lite-Anleihen passen ausgezeichnet zum Spielkonzept und die vielen Upgrades motivieren bis zum Schluss. Kritik gibt's für die etwas schnarchigen Minispiele und den eintönigen Spielablauf: Trotz vielfältiger Zufallslevels habe ich hier und da einfach ein paar Highlights und Überraschungen vermisst. Dafür lässt sich das Spiel aber hervorragend in Häppchen genießen, das macht es ideal für alle jene, die abends einfach nur mal ein bisschen Dampf ablassen wollen. Meinen Nerv hat es jedenfalls getroffen: Für mich ist Nightmare Reaper schon jetzt einer der besten Singleplayer-Shooter des Jahres.

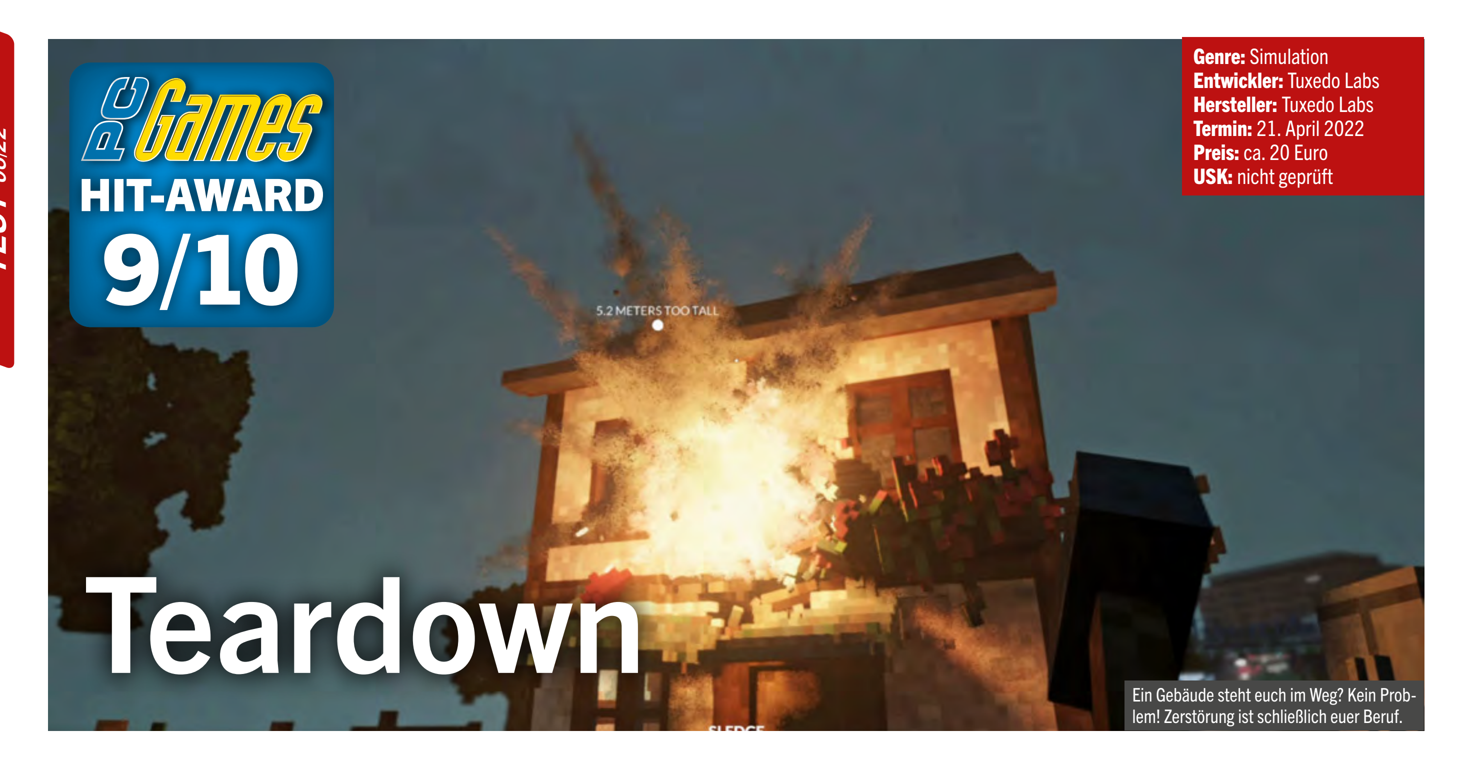
PRO UND CONTRA

- \+ Fantastische Waffenauswahl
- \+ Befriedigendes Gunplay
- \+ Gelungene Elemente aus Loot-Shootern und Rogue-lites
- \+ Starker Soundtrack
- \+ Atmosphärisches Retro-Design
- \+ Schweißtreibende Arenen
- \+ Vielfältige Umgebungen
- \+ Solide Zufallselemente
- \+ Sehr ordentlicher Umfang
- \+ New Game Plus
- \+ Fairer Preis
- − Wenig echte Highlights, der Gameplay-Loop bleibt immer gleich
- − Minispiele kosten viel Zeit und lassen sich nicht überspringen
- − Geschmackssache: Der Grafikstil
- − Wird gegen Spielende zu leicht
- − Schwaches Story-Finale
- − Kein Multiplayer oder Koop





Über drei Retro-Minispiele schaltet ihr Unmengen an dauerhaften Upgrades frei.



Genre: Simulation
Entwickler: Tuxedo Labs
Hersteller: Tuxedo Labs
Termin: 21. April 2022
Preis: ca. 20 Euro
USK: nicht geprüft

Ein Gebäude steht euch im Weg? Kein Problem! Zerstörung ist schließlich euer Beruf.

Teardown

Bereits 2020 startete Teardown in seine Early-Access-Phase, seit kurzem ist es nun offiziell erhältlich. In unserem Test erfahrt ihr, wie der Indie-Titel es schafft, Zerstörungswut und Taktik miteinander zu verbinden.

Von: Annika Menzel & Michael Grünwald

In Videospielen dürft ihr euch austoben und auch mal Dinge tun, die in der Realität nicht ohne weiteres möglich wären. Wenn euch der Sinn nach einem Sandbox-Abenteuer steht, in dem ihr mal so richtig auf den Putz hauen könnt, hat das Entwicklerstudio Tuxedo Labs genau das Richtige für euch. Nach einer Early-Access-Phase ist Teardown nun seit dem 21. April 2022 offiziell erhältlich und lädt zum Zerstören, Chaos stiften und taktischen Denken ein.

Entgegen des ersten Eindrucks, den der Name des Indie-Titels erweckt, geht es nämlich nicht nur darum, möglichst viel abzureißen. Die zwielichtigen Aufträge verlangen euch einiges an Planung und Organisationstalent ab, damit ihr erfolgreich aus eurer Mission hervorgeht. In unserem Test verraten wir euch, was Teardown zu einem so unterhaltsamen Spiel macht.

Dubiose Aufträge zur Schadensbegrenzung

Zu Beginn des Spiels plagt euch vor allem eine Sorge: Das Geld wird knapp. Eure Mutter, die auch für Löckelle Teardown Services arbeitet, bittet euch daher, kreativ zu werden und neue Aufträge an Land zu ziehen. Von ihr stammt auch der Vorschlag für eure erste Mission, die bereits einen Ausblick darauf gibt, in was für fragliche Gefilde ihr euch begeben werdet.

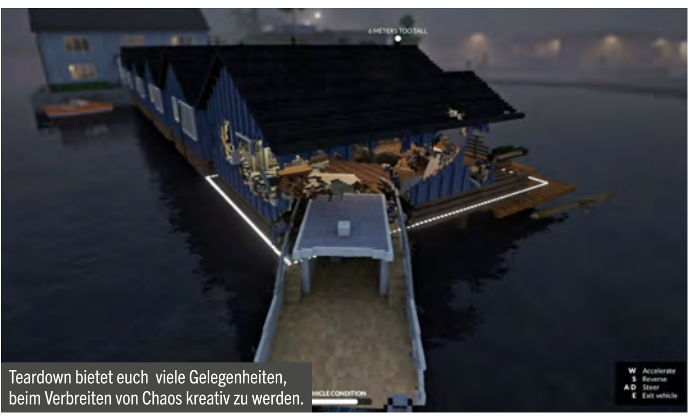
In einer Nacht-und-Nebel-Aktion sollt ihr euch um ein kleines Haus kümmern, das dem Besitzer eines Einkaufszentrums im Weg steht. Also löst ihr dieses Problem, indem ihr das Gebäude kurzerhand abreißt. Das spült euch zwar ordentlich Kohle in die Kasse, sorgt aber auch für eine polizeiliche Ermittlung, da auf der Flucht vom Tatort ein nettes Foto von euch gemacht wurde.

Die Ermittlerin ist bereit, über diesen kleinen Zwischenfall hinwegzusehen, wenn ihr der Polizei dafür einen Gefallen erweist. In einer noch dubioseren Mission sollt ihr euch nun Zugang zu einem Grundstück verschaffen und mehrere Rechner stehlen, um Beweismaterial zu sichern. Damit habt ihr den Grundstein für eine äußerst fragwürdige Karriere gelegt, erhaltet immer kriminellere Aufgaben und arbeitet sogar gegen eure eigenen Klienten.

Die Geschichte spielt insgesamt keine große Rolle und dient eigentlich nur dazu, euch die verschiedenen Aufträge zu vermitteln. Bei einem Spiel wie Teardown ist das aber nicht weiter störend, da es keiner ausgefallenen Ideen bedarf, um sich in der Sandbox-Welt auszutoben.

Zerstörung mit Sinn und Verstand

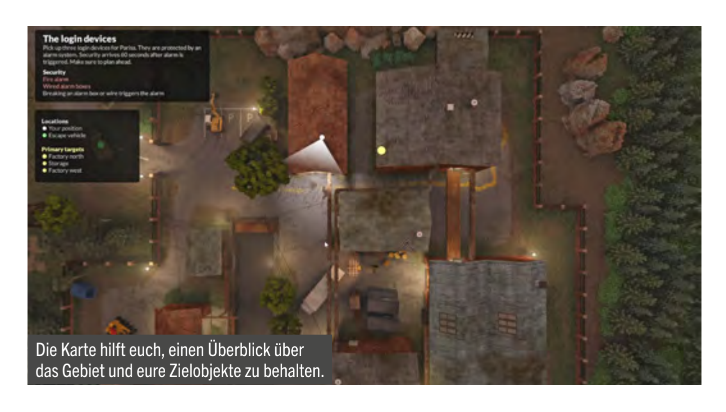
Kommen wir nun zum Herzstück des Spiels: sämtlichen Werkzeugen, Fahrzeugen und anderen Möglichkeiten, Chaos zu stiften. Fast alles lässt sich zerstören, wenn ihr mit genügend Ehrgeiz an die Sache herangeht. Falls der Vorschlaghammer nicht reicht, um die Wand zum Einsturz zu bringen, zückt ihr eben die Schrotflinte. Mit fortschreitender Spielzeit schaltet ihr nicht nur



Teardown bietet euch viele Gelegenheiten, beim Verbreiten von Chaos kreativ zu werden.



Die immer dubioseren Aufträge nehmt ihr an, um eure Schulden begleichen zu können.


Die Karte hilft euch, einen Überblick über das Gebiet und eure Zielobjekte zu behalten.

neue Gebiete, sondern auch weitere praktische Ausrüstung frei. Sei es das unauffällige Verschwindenlassen von wichtigen Dokumenten oder der Diebstahl eines wertvollen Kleinwagens; manchmal ist es der beste Weg, möglichst unauffällig zu sein. Anstatt ein ganzes Gebäude in die Luft zu jagen, verschafft ihr euch dann lieber über ein Loch in der Tür Zugang zu eurem Zielobjekt.

Schnell wird es zudem überraschend taktisch. Da ihr es auf wertvolle Dinge abgesehen habt, steht ihr häufig vor der Frage, wie ihr die installierten Alarmanlagen am besten handhabt. Ihr werdet es nämlich mit Aufträgen zu tun bekommen, bei denen ihr mehrere geschützte Objekte entwenden müsst.

Sobald ihr euch aber das erste davon schnappt, startet ein Countdown von 60 Sekunden. Bevor der abgelaufen ist, müsst ihr schon wieder in eurem Fluchtfahrzeug sitzen und das Weite suchen, sonst war es das mit eurer Firma.

Die einzelnen Levels werden dadurch ganz schön knifflig und fordern den einen oder anderen Versuch von euch ein. Da kommt die Funktion zum Schnellspeichern gerade recht: So könnt ihr euch kurzerhand an den letzten Speicherpunkt zurücksetzen lassen und müsst nicht mit der gesamten Planung von vorne beginnen, nur weil ihr euch einmal vertan habt. Mithilfe der Spraydose markiert ihr euch Ziele, Wege und andere wichtige Punkte, die dann auch auf der Übersichtskarte zu sehen sind – solange sie draußen aufgesprüht wurden, in Gebäuden helfen sie euch nur direkt vor Ort zur Orientierung.

Viel Spielraum, wenig Raum zum Spielen

Wenn es doch mal zu schwierig wird, lassen sich die Einstellungen ganz einfach anpassen. Dort gibt es nicht nur unterschiedliche Anpassungsmöglichkeiten, ihr könnt sogar mit einem Klick alle Karten freischalten oder einzelne Missionen ganz überspringen. Wollt ihr das nicht, schaltet ihr die unterschiedlichen Gebiete nach und nach im Rahmen der Kampagne frei.

Steht euch der Sinn mehr nach lockerer Zerstörung, dürft ihr im Sandbox-Modus mal so richtig auf den Putz hauen. Dort gibt es keine Vorgaben, keine Begrenzungen, sondern nur euch und euer Abrissvermögen. Zusätzlich hat das Entwicklerteam noch einen Herausforderungsmodus eingebaut, in dem ihr euer Geschick und Denkvermögen unter Beweis stellen müsst. Für die kreativen Köpfe gibt es außerdem einen Extrabereich für diverse Modifikationen, mit denen ihr selbst Einfluss auf die Levels nehmen könnt; diesmal allerdings, indem ihr Dinge hinzufügt und nicht entfernt.

Gerade zu Beginn sorgt Teardown für eine unterhaltsame Spielerfahrung. Während ihr zur Eingewöhnung primär alles in Schutt und Asche legt, kommen bald die taktischen Herausforderungen dazu.

Sammelt ihr nicht nur die vorgegebenen Zielobjekte, sondern zusätzliche optionale Beute ein, ergeben sich individuelle Fluchtrouten, die ihr ganz nach Belieben festlegen könnt. Es scheint nie den einen richtigen Weg zu geben und das motiviert dazu, wirklich kreativ zu werden und alle zur Verfügung stehenden Mittel zu nutzen.

Nachdem wir mehrmals in dieselben Gebiete zurückkehren sollten, um uns immer anderen Zielen zu widmen, wurde es zeitweise allerdings etwas eintönig. Da jedoch die neuen Karten im späteren Verlauf größer und kniffliger werden, stellt das keinen allzu großen Dämpfer dar. Auch die zunehmende Anzahl an Werkzeugen und sogar feindlich gesinnte Mechs sorgen weiterhin für Unterhaltung, da ihr immer wieder neue Möglichkeiten an die Hand bekommt.

Kleine Schwachstellen in der Konstruktion

Die Voxel-Welt besticht zwar nicht durch grafische Qualität oder sonderlich kreative Einfälle, ist aber trotzdem gut gelungen. Ein Wort der Warnung: Falls ihr schnell von Motion Sickness betroffen seid, wird euch die Kamera das Leben vermutlich schwermachen. Teardown ist außerdem nur auf Englisch verfügbar, allerdings werdet ihr ohnehin wenig Zeit mit dem Lesen von Texten verbringen.

Manchmal greift das Spiel auf eine fragwürdige Physik zurück. Dann wird das Haus, das wir in mühsamer Kleinstarbeit abgerissen haben, noch von wenigen Blöcken getragen, die in der Realität nicht mal ein Spielzeuggebäude halten könnten. Dann müsst ihr da halt nochmal ran. Das ist kein großes Problem, aber das befriedigende Gefühl, als würde das Objekt wie ein Kartenhaus zusammenfallen, hatten wir so nicht. Am meisten Gefallen werdet ihr aber ohnehin an dem Spiel finden, wenn euch die Kombination aus taktischem Denken und Sandbox-Zerlegung zusagt. ❑

MEINE MEINUNG

Annika Menzel



„Lasst mich Chaos in der Spielwelt verbreiten, aber durchdacht!“

Am Anfang hatte ich keine großen Erwartungen an das Spiel. Gerade in dem ersten Level, der als Tutorial funktioniert, war das Ganze noch eher unspektakulär. Ja, es hat trotzdem Spaß gemacht, das Haus mit Hammer, Feuer und Bagger umzunieten. So richtig spannend wurde es aber schon kurze Zeit später, als der erste Diebstahl dazu kam. Und als ich naiverweise nach einem Objekt griff, dass einen Alarm auslöste und ich es nicht rechtzeitig zum Fluchtfahrzeug schaffte, war mein Ehrgeiz geweckt. Ich hätte es noch schön gefunden, wenn sich auf den einzelnen Karten etwas mehr bei den unterschiedlichen Missionen ändert, aber das ist Meckern auf hohem Niveau. Die Kleinigkeiten, die mich gestört haben, konnte Teardown ziemlich schnell wieder gut machen. Alles kurz und klein zu hauen, macht umso mehr Spaß, wenn noch ein Plan dahintersteckt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Taktisches Denken wird verlangt
- ➕ Herausfordernder Schwierigkeitsgrad
- ➕ Hohe spielerische Freiheit
- ➕ Diverse Anpassungsmöglichkeiten in den Einstellungen
- ➕ Zahlreiche unterschiedliche Werkzeuge
- ➕ Nahezu alles ist zerstörbar
- ➕ Vier verschiedene Spielmodi
- ➖ Viele Missionen in denselben Gebieten
- ➖ Teilweise unrealistische physikalische Eigenschaften




Ein verschlossenes Tor ist zwar eine nette Idee, konnte uns aber nicht lange aufhalten.


Chaos pur: In dem Sandbox-Spiel bleibt am Ende kein Voxel auf dem anderen.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

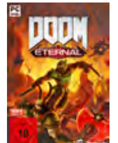
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

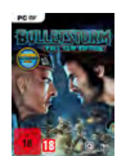
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

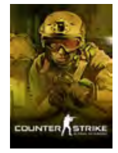
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

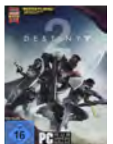
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

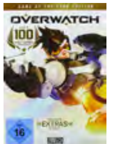
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

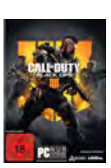
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

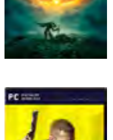
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Elden Ring

Das gewohnt geniale Souls-Gameplay, eingebettet in eine phänomenale Open World voller Geheimnisse und spannender Kämpfe: Mit Elden Ring erklimmt From Software einen neuen Gipfel unter den Action-Rollenspielen.

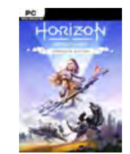
Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Tiny Tina's Wonderlands: Coiled Captors

Knapp einen Monat nach Release haben die Entwickler von Gearbox Software mit Coiled Captors den ersten DLC veröffentlicht. Dabei handelt es sich um das erste von vier geplanten Inhaltsupdates, die Teil des Seasonpasses sind. In Coiled Captors geht es auf den Dämonenjahrmarkt im Traumschleier-Ausblick und dort betretet ihr den ersten von Vespers Spiegel der Mysterien. Darin erwartet euch eine sogenannte Verlies-Herausforderung, an deren Ende ihr Chums gegenüber tretet. Dabei handelt es sich um einen alten Gott, der vor Äonen von Naga im Körper eines Seewargen gefangen wurde. Wirklich lohnenswert ist dieses Abenteuer bislang aber nicht. In weniger als einer Stunde Spielzeit hat man alles gesehen, was der DLC zu bieten hat. Für einen Einzelpreis von zehn Euro ist das viel zu wenig. Vor allem, wenn man bedenkt, was für tolle, große DLCs Gearbox früher für Borderlands gemacht hat. **Matthias Dammes**

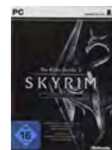




Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

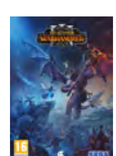
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

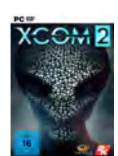
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 3

Ein epischer Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der neben Profis jetzt auch Einsteiger abholt. Ein gewaltiger Umfang und kluge Verbesserungen setzen das hohe Qualitätsniveau der Reihe fort.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

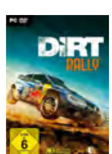
Age of Empires 2 DE: Dynasties of India

Wenn ihr uns vor 23 Jahren gesagt hättet, dass Age of Empires 2 heute noch mit neuen Erweiterungen versorgt wird, hätten wir herzlich gelacht. Doch damals wussten wir's halt nicht besser: Age of Empires 2 ist dank seiner hervorragenden Definitive Edition wieder quicklebendig und spaßiger denn je. Umso besser, dass die Entwickler ihre Community regelmäßig mit neuem Futter versorgen. Ganz frisch eingetroffen: Die mittlerweile dritte DLC-Erweiterung Dynasties of India. Zum Preis von 10 Euro bekommt ihr wieder drei voll vertonte Einzelspielerkampagnen mit insgesamt 15 Missionen geboten, die sich um die historischen Figuren Rajendra Chola, Devapala und Babur drehen. Außerdem wird das Spiel um drei Zivilisationen ergänzt, die mit neuen Gebäuden, Einheiten und Upgrades für ein bisschen frischen Wind sorgen: Die Bengalen setzen auf Elefantenarmeen und nutzen als Spezialeinheit einen Ratha-Streitwagen. Die Draviden spielen dafür auf dem Meer ihre Stärken aus und führen an Land die schlagkräftigen Urumi-Schwertkämpfer ins Feld. Und die Gurjara verfügen über schnelle Shrivamsha-Reiter, die Angriffen entgehen können, während die neuen Chakramwerfer tödliche Metallringe verschießen. Nebenbei wurden auch die Inder als Zivilsation komplett überarbeitet und durch die Hindustanis ersetzt, sie stehen nun allen Besitzern des Hauptspiels kostenlos zur Verfügung. **Felix Schütz**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 5

Das visuell grandiose Mexiko ist nur einer der vielen Gründe, warum Forza Horizon 5 als neuer König der Arcade-Racer zählt. Ein riesiger Umfang und jede Menge Spielspaß: Bloß nicht verpassen!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Microsoft



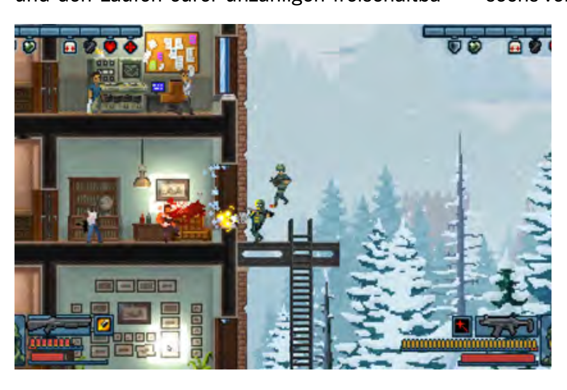
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Door Kickers: Action Squad

Das 2014 veröffentlichte Echtzeit-Strategiespiel Door Kickers war ein echter Überraschungserfolg: In knackigen Missionen stürmt ihr mit eurem Swat-Team Häuser, befreit Geiseln, erschießt böse Buben und tretet dabei jede Menge Türen ein. Neben dem offiziellen Nachfolger Door Kickers 2, der sich gerade im Early Access befindet, hat Entwickler Killhouse Games der Serie 2018 auch noch ein Spin-off spendiert – Door Kickers: Action Squad verfrachtet die Spezialeinheiten in nostalgische Sidescroller-Ballereien, bei denen ihr alleine oder im Zweier-Koop knapp 100 Levels von Feinden, Verzeihung, „Tangos", befreit. Zwischen denen und den Läufen eurer unzähligen freischaltbaren Knarren befinden sich wie gehabt allerlei Türen und Fenster, die den harten Gefechten fast schon Puzzlespiel-Qualitäten verleihen. Da die Räume mit schwer bewaffneten Gegnern und fragilen Geiseln gespickt sind, müsst ihr euch gut überlegen, ob ihr die Tür nun auftretet, eine Shotgun-Ladung durchjagt oder gleich mit etwas C4 für Ordnung sorgt – hat da jemand Rainbow Six: Siege gesagt? Sollte doch mal eine Geisel im Kreuzfeuer ihre Gliedmaßen verlieren, ist das kein Beinbruch, wer die 3-Sterne-Wertung einheimsen will, sollte die Polizeigewalt aber auf die Ganoven beschränken. Verdiente Sterne investiert ihr in neue Ausrüstung für eure sechs verschiedenen Klassen, Ziele und Geiseln bescheren euch Erfahrungspunkte für deren Skillbäume. Während der Missionen füllt ihr eine Ausrüstungsleiste, die euch zusätzliche Panzerung, Extraleben oder klassenspezifische Superwaffen beschert, mit denen ihr ganze Räume leerputzt. Dank der vielen Unlockables, des knackigen Schwierigkeitsgrades und des riesigen Umfangs bietet Action Squad jede Menge Ballerspaß für kleines Geld. Toller Synthie-Soundtrack inklusive! **Stefan Wilhelm**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

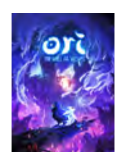
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

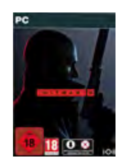
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

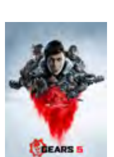
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

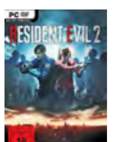
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

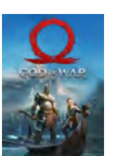
Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



God of War

Kratos endlich auch auf dem PC. Ein in allen Belangen extram ausgefeiltes Abenteuer, mit faszinierenden Story-Wendungen und einem Mix aus Kämpfen, Rätseln, Handwerk und Erkunden, der ständig motiviert.

Getestet in Ausgabe: 03/22
Publisher: Playstation PC

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Jurassic World: Evolution 2

Was im Film immer schief geht, könnt ihr in eurem eigenen Dinopark besser machen. Neue Features und Inhalte sorgen für mehr Tiefgang und Herausforderungen für Neueinsteiger und Profis. Aber am wichtigsten: massig Dinos!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



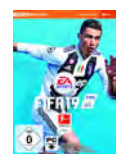
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

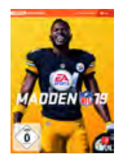
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

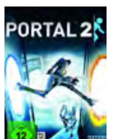
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

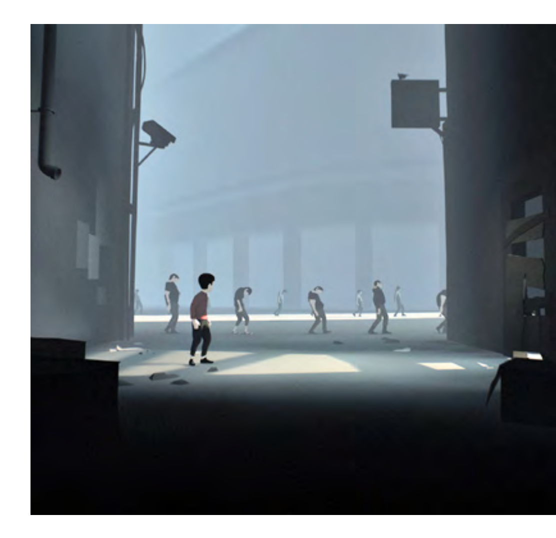
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Motorsport Manager: F1 2022

Die Formel 1 ist wieder in aller Munde. Spätestens seit dem Start der Netflix-Doku Drive to Survive sind auch wieder Leute von der Königsklasse des Motorsports angefixt, die sonst eigentlich nichts damit am Hut haben. Das wirkt sich auch auf die Spielewelt aus. Während die F1-Rennserie von Codemasters jedes Jahr ihre Kreise über die Strecken dieser Welt zieht, kommt in diesem Jahr auch etwas für alle Verwaltungsfreunde. Der offizielle F1 2022 Manager steckt die Spieler voraussichtlich im Sommer in die Haut eines Rennstallchefs und wird von den Manager-Experten von Frontier Developments entwickelt, die auch schon Planet Coaster und Jurassic World: Evolution zu verantworten haben. Doch für alle Ungeduldigen gibt es bereits jetzt einen guten Ersatz mit dem Motorsport Manager von 2016. Dort müssen sich angehende Toto Wolffs darum kümmern, ihren Rennstall nach ganz vorn zu bringen. Dafür zieht man Sponsorendeals an Land, entwickelt sein Fahrzeug weiter, trainiert seine Crew und sucht im Jungtalente-Programm den nächsten Hamilton. Während der Rennen trifft man taktische Entscheidungen, wie aggressiv die Fahrer zu Gange sein sollen, wann der Boxenstopp perfekt passt und welche Reifensorte aufgezogen werden soll. Leider kann der Motorsport Manager von Haus aus mit keinerlei Lizenzen aufwarten, doch kommt hier der umfangreiche Mod-Support zum Tragen. Durch die Anbindung an den Steam Workshop stehen zahlreiche Fanerweiterungen zur Auswahl. Da ist es fast Ehrensache, dass es schon seit Jahren Reskins gibt, die dem Spiel offiziellen Modelle, Namen und Logos verpassen – so auch zur Formel 1. Alle Fans von Mercedes, Aston Martin oder Red Bull können damit also schon jetzt ihre Lieblingsfahrer zum Sieg bringen.

Carlo Siebenhüner

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Sam und Dan Houser bei der Verleihung des BAFTA-Awards für GTA 5 im Jahr 2014. (Quelle: British Academy Film Award)

Ikonen der Spieleindustrie
Dan & Sam Houser

Kaum jemand ist so eng mit der Kultmarke Grand Theft Auto verbunden wie die Brüder Sam und Dan Houser. In unserem Report werfen wir einen Blick auf ihre bewegte Vergangenheit, skizzieren ihre Anfänge in der Spielebranche und erklären, wie sie die Marke GTA maßgeblich prägten.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

Sam Houser kommt im Jahr 1971 zur Welt, sein Bruder Dan zwei Jahre später im November 1973. Beide wachsen in einem gut betuchten Elternhaus in Großbritanniens Hauptstadt London auf. Vater Walter Houser verdient seine Brötchen als Rechtsanwalt und Jazz-Club-Mitbetreiber, Mutter Geraldine Moffat hingegen ist als Schauspielerin tätig und spätestens seit ihren Auftritten im Kriminalfilm Get Carter sowie im Science-Fiction-Drama Quest for Love (beide 1971) weit über die Stadtgrenzen Londons hinaus bekannt. Nicht zuletzt deshalb können sich sowohl Sam als auch Dan schon früh für Filme begeistern, insbesondere für solche mit Gangster-Thematik. Seien es nun das Meisterwerk The Getaway (1972) von Sam Peckinpah (den Sam besonders liebt) oder der Kultklassiker The Warriors (1979) von Walter Hill (für den Dan schwärmt): Wenn es um Unterwelt-Actionthriller geht, kennen sich die beiden bestens aus. Hauptbezugsquelle für Nachschub ist eine Bibliothek nahe ihrer Wohnung, die Sam regelmäßig aufsucht. Das Ganze geht eines Tages sogar so weit, dass Sam – gefragt vom bekannten Jazzmusiker John Birks „Dizzy“ Gillespie, was er denn mal werden will – ganz ohne Skrupel antwortet: „Bankräuber“! Doch auch mit Videospielen verbringen die beiden ab Anfang der 1980er-Jahre viel Zeit, vor allem Sam. Bei einem Zeitungsladen um die Ecke, zu dem ihn seine Mutter regelmäßig zum Zigarettenholen schickt, spielt er leidenschaftlich gern Mr. Do!, einen Arcade-Automaten aus dem Hause Universal, in dem ein gleichnamiger Clown Kirschen hinterherjagt. Hat er alle Früchte in einem Level gefunden, geht's weiter zur nächsten Ebene. Weil Sams Eltern von seiner Gaming-Begeisterung wissen, dauert



Grand Theft Auto: London 1969 ist das erste GTA-Spiel, bei beim der frisch gebackene Oxford-Student Dan Houser als Story-Autor tätig wird. (Quelle: Moby Games)

Der Release von GTA 2 (hier im Bild) wurde von einem achtminütigen Kurzfilm begleitet. Das Drehbuch dazu stammt, genau wie der Plot des Spiels, von Dan Houser. (Quelle: Moby Games)



Mit GTA 3 gelingt den Houser-Brüdern am 23. Oktober 2001 der ganze große Durchbruch. Als wichtige Inspirationsquellen nennt Sam Houser später unter anderem die Mafia-Filme Heat und GoodFellas sowie die TV-Serie Die Sopranos. (Quelle: Rockstar Games)



Für Midnight Club Street Racing arbeitet Rockstar Games erstmals eng mit den Angel Studios zusammen. Gründer Diego Angel kommt sehr gut mit den Houser-Brüdern aus. 2002 wird das technisch versierte Studio von Rockstar einverleibt. (Quelle: Rockstar Games)

es nicht lange, bis er auch zu Hause Zugriff auf die jeweils aktuelle Heimcomputer-Hardware erhält. Als eines seiner Lieblingsgeräte entpuppt sich dabei der in Großbritannien populäre Sinclair Spectrum ZX. Denn das 8-Bit-System ermöglicht es ihm, in den faszinierenden Weltraumabenteuern von Elite (1984) zu versinken, einem der damals beliebtesten Titel in Englands schnell wachsender Gaming-Szene. Leseratte Dan vertreibt sich seine Zeit bevorzugt mit Büchern und spielt meist nur dann, wenn Sam ihn dazu nötigt. Das führt immer wieder zu Reibereien zwischen den beiden, bei denen Sam in der Anfangszeit noch die Oberhand behält und seinen Willen einmal sogar mit vergifteten Beeren durchsetzt – ein Krankenhausaufenthalt Dans inklusive! Doch im Teenager-Alter überflügelt Sam seinen größeren Bruder eines Tages und bricht ihm vor Wut die Hand, woraufhin Sams Sticheleien schon bald aufhören. Geld spielt bei den Housers keine große Rolle, und so wundert es auch nicht, dass Walter und Geraldine ihre Jungs als Teenager auf die St. Paul's School schicken – eine der renommiertesten Schulen Londons, die unter anderem von Thomas Gresham (dem Gründer der Londoner Börse) und Dichter John Milton besucht wurde. Hier lernen die Jungspunde nicht nur die Gepflogenheiten der High Society kennen, sondern beschäftigen sich auch mit Cricket und klassischer Musik. Zu dieser Zeit sind die Houser-Brüder zudem Feuer und Flamme für Hip-Hop, insbesondere Sam, der – passend zu seinem Musikgeschmack – gern mal aus der Reihe tanzt, die Kleiderordnung an der Schule sehr frei interpretiert und sich nach dem Unterricht mitunter mit dem Rolls-Royce der Eltern abholen lässt.

Mit Vitamin B in die Musikbranche

Hip-Hop und vor allem das aus Manhattan stammende Label Def Jam Recordings bedeuten Sam als Heranwachsender unglaublich viel. So viel, dass er auch die Kultur dahinter förmlich aufsaugt und sprichwörtlich aus allen Wolken fällt, als sein Vater ihn zu seinem 18. Geburtstag ins Mekka des Hip-Hop mitnimmt: New York. Was Sam nicht ahnt: Über seinen Vater lernt er kurz darauf Heinz Henn kennen, den damaligen Marketing-Chef der Bertelsmann Music Group (BMG). Henn ist begeistert von Sams Hip-Hop-Enthusiasmus und verschafft ihm im Jahr 1990 einen Job bei BMG Records in London. Der damals 19-Jährige startet zunächst als Postsortierer und wird bereits im nächsten Jahr – parallel zum Beginn seines Studiums an der Londoner Universität – als Teilzeitkraft im Popmusik- und VHS-Geschäft eingesetzt. Sam liebt seinen Job und hat schnell große Karrierepläne. Um diese in die Tat umzusetzen, schlägt er BMG unter anderem vor, „Diva", das neue Album von Annie Lennox, mit einer Online-Webseite zu bewerben – damals eine ziemlich neumodische Sache. Als das Album in Rekordzeit die Charts stürmt und BMG auch mit interaktiven CD-ROMs erste Erfolge feiert, beschließt das Unternehmen die Gründung von BMG Interactive. Sam kann seine Vorgesetzten davon überzeugen, in die neue Abteilung aufgenommen zu werden und ist 1994 – kurz nach seinem College-Abschluss – an Bord, als man dort das Trendthema Videospiele aufgreift. Große Wellen schlagen die ersten Games von BMG Interactive – darunter das Golfspiel Hole in One sowie die Reise-Simulation Backpacker – allerdings noch nicht. Doch Dickkopf Sam ist fest davon überzeugt, dies bald ändern zu können, wenn er nur irgendwann an die richtige Person mit dem richtigen Spiel gerät. Eben diese Person ist schließlich David Jones, seines Zeichens Programmier-Wunderkind und Gründer des schottischen Entwicklers DMA Design.

Vom Cop-Simulator zum Gangster-Epos

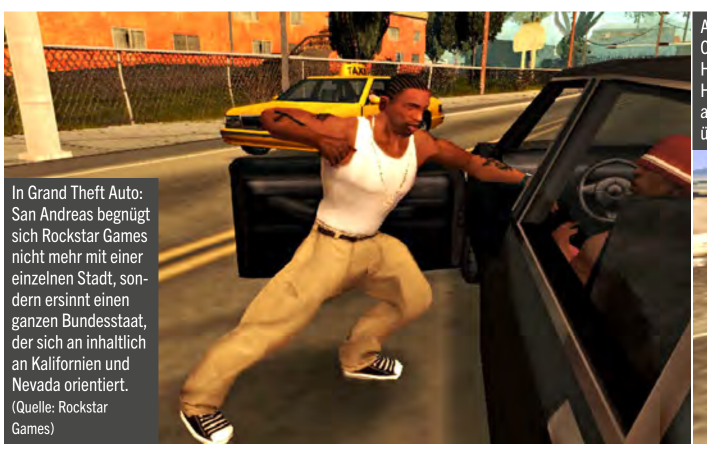
DMA hatte mit seitwärts scrollenden Shoot'em-Ups wie Menace (1988) und Blood Money (1989) bereits erste Duftmarken seiner Expertise versprüht und schließlich mit dem wuseligen Puzzlespiel Lemmings 1991 seinen ersten großen Hit abgeliefert. Über zwei Millionen verkaufte Exemplare sprechen eine deutliche Sprache und führen dazu, dass man David Jones bei BMG Interactive in London mit offenen Armen empfängt, als dieser sein nächstes großes Spiel pitchen will. Das Projekt hört auf den Namen Race'n'Chase und ist zunächst als eine Art Polizeisimulation konzipiert, in der man in einer offenen, aus der Top-Down-Perspektive dargestellten Stadt als Cop Kriminellen hinterherjagt. Auf den ersten Blick eine nette Idee und technisch bereits passabel umgesetzt, insgesamt gesehen fühlen sich erste Prototypen jedoch noch ziemlich seelenlos und spaßbefreit



Das ursprünglich von Dan Houser mit anvisierte Afghanistan-Setting in Smuggler's Run 2: Hostile Territory (2001) wird nach den Anschlägen vom 11. September 2001 gegen eine Wüstenregion im Grenzgebiet zwischen Georgien und Russland getauscht. (Quelle: Rockstar Games)



Grand Theft Auto: Vice City verlagert den Handlungsort in eine fiktive Version von Miami. Produzent und Autor Dan Houser spricht im Englischen auch Freddy – einen Mann mit einem Fetisch für Nannies. (Quelle: Moby Games)


In Grand Theft Auto: San Andreas begnügt sich Rockstar Games nicht mehr mit einer einzelnen Stadt, sondern ersinnt einen ganzen Bundesstaat, der sich an inhaltlich an Kalifornien und Nevada orientiert. (Quelle: Rockstar Games)


Auch für Grand Theft Auto: Liberty City Stories für die PSP, dem ersten Handheld-Ableger der Serie, verfasst Dan Houser federführend die Geschichte. Über acht Millionen PSP-UMDs gehen damals über die Ladentische. (Quelle: Moby Games)

an. Eine Meinung, die auch Sam Houser und seine Kollegen bei BMG Interactive teilen. Also setzt man sich im schottischen Dundee zusammen und sucht nach Lösungen. Die naheliegendste Überlegung: Aus dem gesetzestreuen Cop wird ein skrupelloser Gangster, der auf Knopfdruck Menschen aus ihren Fahrzeugen reißt, nur um dann selbst damit ohne Rücksicht auf Verkehrsregeln und Verluste durch die weitläufige virtuelle Stadt zu brettern. Gedacht, getan! Als Sam Houser und seine Kollege einige Tage später eine überarbeitete Version zum Probespielen erhalten, sind sie ziemlich von den Socken. Vor allem Sam weiß nur zu genau, dass dieser spielerische Ansatz komplett konträr läuft zu dem, was die meisten anderen Spieleentwickler damals anbieten. „Als wir dem Spieler erlaubten, Polizisten zu töten, wussten wir, dass wir etwas hatten, das für Aufsehen sorgt", zitiert David Kushner Sam Houser in seinem 2012 erschienenen Buch Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto. Aus Race'n'Chase entsteht so nach und nach ein blutiges Gangster-Epos, bei dem Freiheit besonders großgeschrieben wird. So groß, dass man gleich drei fiktive US-Städte als Szenarien baut: Liberty City, das auf New York basiert, Vice City, für das Miami Pate stand und San Andreas, dem San Francisco als Vorbild diente. Das Erstaunliche: Obwohl sich das Entwicklerteam teils richtig interessante Missionen ausdenkt, finden die Macher ihm Rahmen von Playtests heraus, dass einige Spieler diese komplett ignorieren und stattdessen lieber die Szenarien auf eigene Faust erkunden und dabei möglichst viel Chaos anrichten wollen. Spätestens jetzt ist sich Sam sicher: Dieses Projekt könnte nicht nur richtig groß, sondern auch auf seine Weise revolutionär werden! Flankiert wird das Gefühl von Freiheit von verschiedenen Radiosendern und einer großen Bandbreite an unterschiedlichen Fahrzeugen. Damit die Spieler in ihren Handlungen nicht gänzlich über die Stränge schlagen, implementiert man zudem das sogenannte Wanted-System, das dem Protagonisten bei einer zunehmenden Menge an Straftaten immer mehr Polizeieinheiten auf den Hals hetzt. Als logische Konsequenz aus all diesen Design-Entscheidungen wird das Spiel außerdem schon bald treffend in Grand Theft Auto umbenannt.

Wer sich emanzipieren will, muss kämpfen

GTA (so die Kurzform) hat Hit-Potenzial. Was dem Spiel allerdings noch fehlt, ist ein entsprechender Marketing-Hype. Um einen solchen anzufachen, holt Sam Houser den erfahrenden Publizisten Max Clifford an Bord. Clifford ist es dann auch, der Informationen zum Spiel unter seinen Kontakten in der Mainstream-Presse so streut, dass die kontroverse Spielidee plötzlich rauf und runter diskutiert wird. Selbst im britischen Oberhaus ist GTA, obwohl noch gar nicht veröffentlicht, aufgrund seiner brutalen Machart plötzlich Thema. Rückblickend sicher nicht die feine englische Art, aber – wie auch Sam erhofft hatte – ein genialer Schachzug, der bereits Monate vor Release einen immensen Hype entfacht. Allerdings muss DMA auch tief in die Trickkiste greifen, um den Angriffen der Presse und Politiker standzuhalten. So wird beispielsweise ein Psychologe der Nottingham Trent University hinzugezogen, der das Spiel analysiert und öffentlich als erwachsenentauglich einstuft. Kurz vor der Spielveröffentlichung meldet sich außerdem das British Board of Film Classification (BBFC) zu Wort und befindet, dass GTA zwar in vielerlei Hinsicht und in bisher ungekanntem Maß Grenzen überschreitet, ein kompletter Bann dennoch nicht zu rechtfertigen sei. Am 28. November 1997 ist es schließlich so weit: Grand Theft Auto wird auf die Weltöffentlichkeit losgelassen und findet seine Fans. Anfangs sind die Zahlen noch überschaubar, doch mit wachsender Mund-zu-Mund-Propaganda pendeln sich die Verkäufe schon bald bei 10.000 Einheiten pro Woche ein, Tendenz steigend. Nach etwa einem Jahr ist schließlich die Marke von einer Million geknackt – und Sam längst drauf und dran, ein Sequel zu koordinieren. Diesmal allerdings unter dem Label Rockstar Games. Hintergrund für den Publisher-Wechsel? Ganz einfach: Bertelsmann sieht für sich trotz des GTA-Erfolgs keine Zukunft im Games-Geschäft und veräußert seine BMG-Interactive-Anteile am 12. März 1998 an Take-Two Interactive. Wichtigster Strippenzieher im Hintergrund ist damals Sam Houser, der Kontakt zu Take-Two-Gründer Ryan Brant aufnimmt und ihm seine Vision für ein neues Premium-Label innerhalb der Take-Two-Familie schmackhaft macht. Zusammen mit seinen BMG-Kollegen Terry Donovan, Gary Foreman und Jamie King sowie seinem Bruder Dan – den man zwischenzeitlich als Autor engagiert hatte – stampft Sam schließlich im Dezember 1998 Rockstar Games aus dem Boden. Hauptsitz: Ein schickes Backsteingebäude am 575 Broadway, im New Yorker Stadtteil SoHo, nicht weit entfernt vom Guggenheim Museum. Sam wird zum Präsidenten des Unternehmens ernannt und forciert nicht nur die Entwicklung des GTA-Erweiterungspakets GTA: London 1969, sondern unterzeichnet auch Publishing-Deals für andere Titel,


Das für PSP und PS2 entwickelte Grand Theft Auto: Vice City Stories versteht sich als Prequel zu GTA: Vice City und lässt Spieler in die Rolle von Ex-Soldat Victor Vance schlüpfen. (Quelle: Moby Games)


Mit Bully (bei uns Canis Canem Edit) gelingt Rockstar Vancouver 2006 ein überaus interessantes Kontrastprogramm zu GTA. Im Mittelpunkt der von Dan Houser mitentwickelten Geschichte: Delinquent James Hopkins, der sich an der Bullworth Academy gegen vier rivalisierende Teenager-Gangs durchsetzen muss. (Quelle: Rockstar Games)

Ähnlichkeiten zur eigenen Vergangenheit: In Grand Theft Auto 4, das am 29. April 2008 erscheint, übernimmt erstmals ein Auswanderer aus Europa die Rolle des Helden. Stand heute hat es sich über 25 Millionen Mal verkauft. (Quelle: Rockstar Games)

die gut ins Portfolio passen, darunter eine Nintendo-64-Umsetzung von Monster Truck Madness 2 sowie das technisch vielversprechende Thrasher: Skate and Destroy des kalifornischen Studios Z-Axis (später in Underground Development umbenannt).

Nur die Tollkühnsten kommen hoch hinaus

Vielversprechendster Titel im Lineup bleibt jedoch GTA 2, dessen Entwicklungsarbeiten unmittelbar nach der London-Erweiterung beginnen. Um direkt an den ersten Kassenschlager anzuknüpfen, nimmt sich Rockstar einiges vor: So werden unter anderen ein Gang-Loyalitäts-System und Nebenmissionen eingeführt, das FBI sowie die Nationalgarde als zusätzliche Ordnungshüter bei Erreichen hoher Gesucht-Stufen ergänzt, eine neue, in einer nicht allzu weit entfernten Zukunft angesiedelte Stadt namens Anywhere City entworfen, ein Lebensenergiebalken hinzugefügt und Feintuning an Grafik, KI und Fahrverhalten betrieben. Doch es gibt ein nicht zu unterschätzendes Problem: Sam und seinem knapp 35-köpfigen Team sitzt erstmals ein sportliches Zeitlimit von etwa einem Jahr im Nacken. Denn Mutterhaus Take-Two pocht auf einen Release Ende Oktober 1999, um das lukrative Vorweihnachtsgeschäft mitzunehmen. Resultat dieser Vorgabe sind jede Menge Überstunden. Im Falle Sams bedeutet das, dass er für gewöhnlich um acht Uhr morgens als Erster am Platz ist und abends um 22 Uhr als Letzter die Lichter ausmacht. Um die Marketing-Maschinerie anzukurbeln, ist dem Hersteller auch für GTA 2 kein Weg zu schade. Das Repertoire Rockstars reicht dabei von Stickern bis hin zu gefälschten Pillen mit GTA-Logo, die man strategisch klug mithilfe von Plastiktütchen in den Sitz- und Toilettenbereichen damals stattfindender Spielemessen wie beispielsweise der E3 in Los Angeles verteilt. Doch damit nicht genug: Als der Release immer näher rückt, haben Sam und Co. die haarsträubende Idee, Sticker mit der Aufschrift „Steal this game“ (Klau dieses Spiel) auf die Verpackung zu drucken. Für Kenner der Serie mag das amüsant klingen, zahlreiche Händler finden den Einfall jedoch ganz und gar nicht komisch und drohen mit Boykott, sollte Rockstar nicht umgehend gegensteuern. Die Folge: Bereits bedruckte Packungen müssen mit einem „Zensiert“-Sticker überklebt werden. All diesen Stolpersteinen zum Trotz erscheint GTA 2 tatsächlich Ende Oktober 1999 für PC und PlayStation, kann die hoch gesteckten Wertungs-Erwartungen jedoch nur bedingt erfüllen. Im Handel läuft es in der Anfangsphase deutlich besser. Dann allerdings sind auch hier spürbare Einbrüche zu verzeichnen, die den ursprünglichen Prognosen nicht gerecht werden.



Selbst beim Rennspiel Midnight Club: Los Angeles aus dem Jahr 2008 hat Dan Houser seine Finger im Spiel. Allerdings ist er hier „nur“ einer von insgesamt acht Story-Autoren. (Quelle: Rockstar Games)

GTA 3 nimmt Formen an

Für Sam ist damals klar: Um dauerhaft konkurrenzfähig zu sein, muss sich das Team für das nächste Grand Theft Auto nicht nur noch mehr reinknien, sondern auch konsequent auf das Trendthema 3D setzen. Also lizensiert man die

Noch heute gilt Grand Theft Auto 4: The Lost and Damned als einer der besten Download-Inhalte der gesamten GTA-Reihe. Den Plot rund um Biker-Raubein Jonny Klebitz konzipiert Dan Houser zusammen mit Robert Humphries. (Quelle: Rockstar Games)

RenderWare Engine von Criterion Games, organisiert sich ein Entwickler-Kit von Sonys kommender PlayStation 2 und holt neue, motivierte Leute ins Boot. Darunter auch Marc Fernandez, einen angehenden Filmemacher der New York University, der sich fortan darum kümmert, dass die 3D-Spielwelt von GTA 3 möglichst realistisch erscheint. Seine Spieltester lässt Sam Houser dagegen fortan von Jeremy Pope koordinieren, während Navid Khonsari die Regie der Motion-Capturing-Aufnahmen anleitet. Um die Programmierarbeiten kümmert sich derweil ein 23-köpfiges Coder-Team in Edinburgh – viele davon erfahrene GTA-Profis, die Take-Two beim Aufkauf von DMA Design am 29. September 1999 (zuvor gehörte DMA zwischenzeitlich zu Infogrames) übernommen hatte. Oxford-Absolvent Dan Houser feilt dagegen unter Hochdruck an einer spannenden Geschichte rund um einen zwielichtigen Protagonisten namens Claude, dem es durch eine glückliche Verkettung von Zufällen gelingt, aus einem Gefangenentransporter zu flüchten. Endlich wieder in Freiheit, dauert es nicht lange, bis Claude Verbindungen zur Mafia aufbaut und alle Hebel in Bewegung setzt, um sich in der Unterwelt von Liberty City einen Namen zu machen. Dan und sein Autorenkollege James Worrall erdenken mehr als 80 verschiedene, teils ziemlich durchgeknallte Missionen und schreiben Tausende Zeilen Dialoge, die später von bekannten Schauspielern und Synchro-Profis wie beispielsweise Frank Vincent (als Salvatore Leone), Michael Madsen (als Toni Cipriani), Kyle MacLachlan (als Donald Love) und Debi Mazar (als Maria Latore) eingesprochen werden. Mitte 2000 läuft die Streaming-Technik hinter GTA 3 bereits ziemlich stabil, ebenso die serientypische Mechanik, mit der die Spielfigur NPCs aus ihren Fahrzeugen zerrt, um diese dann zu übernehmen. Nicht zu vergessen die im Vergleich zu Teil zwei nochmals stark überarbeitete Fahrzeugphysik, die jedes Vehikel im Spiel mit 18 verschiedenen Kollisionspunkten ausstattet. Kracht man also beispielsweise einem anderen Fahrzeug aufs Heck, springt die eigene Motorhaube hoch und versperrt die Sicht. Verursacht man weitere Zusammenstöße, fliegt sie komplett weg. Die Houser-Brüder lieben solche kleinen Details und betreiben unglaublich viel Aufwand, sie in schier schwindelerregender Menge ins Spiel zu implementieren. Um für ein möglichst realitätsnahes Erlebnis zu sorgen, baut Rockstar außerdem einen Tag-Nacht-Zyklus sowie eine Wettersimulation ein. Den spielerischen Freiheiten hilft man derweil mit einer Vielzahl an neuen Aktivitäten auf die Sprünge. So kann sich Claude nun zum Beispiel ein Zubrot als Feuerwehrmann, Krankenwagen- und Taxifahrer verdienen, seine Lebensenergie durch ein schnelles Schäferstündchen auf Vordermann bringen und – sofern er sich die richtigen Fahrzeuge unter den Nagel gerissen hat – sogar spezielle Bonusmissionen freischalten. Spielerische Freiheit



Grand Theft Auto: Chinatown Wars erscheint zunächst für ein halbes Jahr zeitexklusiv für den Nintendo DS und setzt auf eine Cel-Shading-Optik. Besonders stolz ist Dan Houser auf das Drogen-Dealer-Minispiel, das wie zu erwarten eine ziemliche Kontroverse lostritt. (Quelle: Moby Games)



Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony ist neben The Lost and Damned die zweite große Download-Erweiterung für GTA 4. Als Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City kann man beide DLC-Inhalte später auch in Disc-Form nachholen. (Quelle: Rockstar Games)


Mit Red Dead Redemption liefern die Houser-Brüder im Mai 2010 den eindrucksvollen Beweis ab, dass der Wilde Westen als Videospielschauplatz deutlich interessanter ist als sein Ruf. Mehr als 23 Millionen Käufer unterstreichen später ihren richtigen Riecher. (Quelle: Rockstar Games)

und Realismus: Das sind die beiden Schlagwörter, die GTA 3 zum nächsten Multimillionen-Seller machen sollen. Bevor es allerdings so weit ist, müssen Sam – der mittlerweile „Ausführender Produzent" auf seiner Visitenkarte stehen hat – und Rockstar in New York noch ein traumatisches Ereignis verkraften. Gemeint sind die Terroranschläge vom 11. September 2001. Sie führen dazu, dass das Team das Spiel bewusst nach hinten verschiebt, um inhaltliche Anpassungen vorzunehmen. So werden beispielsweise Gebäude entfernt, die an das World Trade Center erinnern, Flugmissionen zusammengestutzt, das gezielte Abtrennen von Gliedmaßen wird unterbunden und einiges andere mehr. Die gute Nachricht: Das modifizierte Spiel schlägt trotzdem ein wie erhofft, kassiert Traumwertungen und erobert die Charts im Sturm. Sam, Dan und das Rockstar-Team haben es geschafft – bis ganz nach oben auf den Olymp der immer populärer werdenden Open-World-Spiele.

Zugkräftige Fortsetzungen

GTA 3 wird zum Zugpferd für Sonys PlayStation 2, während Rockstar Games bereits mit vollem Elan an einer Fortsetzung arbeitet. Das Grundprinzip dafür ist simpel: Nach Liberty City muss nun Vice City als Schauplatz herhalten, die zweite von insgesamt drei Städten aus dem allerersten GTA. Diesmal allerdings inszeniert mit 80er-Jahre-Setting und einem ohrwurmtauglichen Soundtrack, der den des Vorgängers in Sachen Umfang und Hit-Frequenz nochmals überflügelt. Spielmechanisch legen die Houser-Brüder ebenfalls eine ordentliche Schippe drauf: Helikopter und Motorräder verstärken den Fuhrpark, man erhält Zugriff auf taufrische Argumentationsverstärker (etwa eine Minigun und eine Kettensäge), das Schadensmodell wird gepimpt und zahlreiche neue Immobilientypen eingeführt (zum Beispiel ein Porno-Studio). Erzählerisch gibt indes eine von Dan Houser und James Worrall mit viel Herzblut geschriebene Geschichte rund um Neuzugang Tommy Vercetti (famos gesprochen von Ray Liotta) den Ton an. Ergebnis: Auch GTA: Vice City geht – nur ein Jahr nach Teil drei – komplett durch die Decke und verkauft sich hervorragend. Skandale, in diesem Fall ausgelöst von kubanischen und haitianischen Menschenrechtsaktivisten, scheinen auch dieser Rockstar-Produktion so gut wie nichts anhaben zu können. Beste Voraussetzungen also, um gleich die nächste Fortsetzung in Angriff zu nehmen: GTA: San Andreas. Das Besondere diesmal: Die Houser-Brüder wollen höher hinaus als je zu vor. Um diesem Größenwahn gerecht zu werden, setzen sie nicht wie bisher auf eine einzige Stadt als virtuelle Spielwiese, sondern heben einen ganzen Bundesstaat aus der Taufe – das namengebende San Andreas, zusammengesetzt aus den Städten Los Santos (basierend auf Los Angeles), Las Venturas (Las Vegas) und San Sierra (San Francisco). Die 80er werden gegen die 90er-Jahre getauscht und der Fuhrpark wird abermals massiv ausgeweitet (auf sage und schreibe 212 Vehikel!). Dazu gesellen sich die Möglichkeit, mit Freundinnen anzubandeln, sowie ein Respekt-System, das unter anderem das Aussehen des Helden mit einbezieht. Der Clou: Letzteres hängt nicht nur von der gewählten Kleidung ab, sondern auch davon, wie man sich ernährt. Wer also zu viel Junkfood in sich hineinstopft, muss sich nicht wundern, wenn Haudegen CJ körperlich irgendwann aus dem Leim geht und auch im Nahkampf nicht mehr so kraftvoll zuschlagen kann. Wer sich bei der Kalorienzufuhr dagegen mäßigt, viel zu Fuß unterwegs ist und immer wieder mal radelt, kann latentem Übergewicht effektiv vorbeugen. GTA: San Andreas sprudelt nur so über vor verrückten Ideen und ist von Houser und Worrall erzählerisch zudem so ausgelegt, dass einige bekannte Charaktere im Rahmen der mehr als 90 Missionen (!) starken Kampagne kurze Gastauftritte feiern, darunter auch Claude aus GTA 3. Ziemlich clever, denn so entsteht bei Fans zunehmend das Gefühl, dass die Games Teil eines in sich schlüssigen Erzähluniversums sind. Am 26. Oktober 2004, zwei Jahre nach Vice City, dürfen PS2-Besitzer dann endlich loslegen und erleben das mit Abstand ambitionierteste Open-World-Spiel der damaligen Konsolengeneration. Lohn der Mühe? Allein in den ersten sechs Tagen werden in den USA über zwei Millionen Einheiten durchverkauft. Im England knackt Rockstar die erste Million nach neun Tagen. Rekordverdächtige Zahlen, die San Andreas am Ende der PS2-Ära Platz eins der meistverkauften PS2-Spiele sichern.

Damals heißer, heute nur noch kalter Kaffee

Begleitet wird all diese Euphorie von einem Rückschlag, dessen Aufarbeitung die Houser-Brüder zeitlich wie auch emotional massiv beschäftigt und das Verhältnis der beiden zur Presse nachhaltig negativ beeinflusst. Gemeint ist die Hot-Coffee-Mod, eine aus dem Spiel gestrichene Schmuddel-Aktivität, die sich mit Hilfe einer Software-Modifikation des holländischen Hobby-Entwicklers Patrick Wildenborg aktivieren lässt und eine interaktive Sexszene freischaltet. Heute mögen viele darüber nur noch müde lächeln, aber 2005

Zombies gehen immer, selbst im Wilden Westen! 2010 wurde Undead Nightmare auf den Spike Video Game Awards als bester DLC des Jahres prämiert. Die begehrte Spiel-des-Jahres-Auszeichnung ging indes an das Hauptspiel Red Dead Redemption. (Quelle: Rockstar Games)

schlägt die Entdeckung so große Wellen, dass sich selbst hochrangige US-Politiker einschalten und die amerikanische Rating-Behörde ESRB (Entertainment Software Rating Board) die ursprüngliche Alterseinstufung von Mature (geeignet ab 17) auf Adults Only (geeignet ab 18) ändert. In Australien wird das Spiel gar komplett vom Markt genommen. Und was macht Rockstar? Das Unternehmen lässt das Spiel zurückrufen, die Szene entfernen und die Spiel-DVDs neu pressen. „Es war anstrengend und aufwühlend – eine harte Zeit im Unternehmen", rekapituliert Dan Houser 2012 in einem Interview mit dem britischen Guardian. Und ergänzt kopfschüttelnd: „Der massive Sittenverfall, den wir angeblich herbeigeführt haben, ist nicht eingetreten. In dieser Hinsicht sind viele dieser Debatten, die früher stattfanden, jetzt keine so große Sache mehr. Wir hatten nie das Gefühl, dass wir wegen des Inhalts angegriffen wurden – wir wurden wegen des Mediums angegriffen, was sich in der Tat ein wenig unfair anfühlte. Wenn all dieses Zeug in ein Buch oder einen Film gesteckt worden wäre, hätten die Leute nicht mit der Wimper gezuckt. Letztendlich gibt es weitaus größere Probleme in der Gesellschaft, über die man sich Sorgen machen muss." Rückblickend gehen die Houser-Brüder und die Marke GTA jedoch gestärkt aus dem Skandal hervor. Erster handfester Beweis hierfür ist der durchschlagende Erfolg von Grand Theft Auto: Liberty City Stories, das am 24. Oktober 2005 erscheint und die offene Welt aus Teil drei auf Sonys PSP-Handheld eindrucksvoll zum Leben erweckt. Technikmotor im Hintergrund ist dabei eine hauseigene Engine, die von Rockstar Leeds entwickelt wurde und sogar einen Mehrspieler-Modus für bis zu sechs Spieler ermöglicht, sofern sich diese lokal im WLAN zusammenschließen. Doch auch das 2006 veröffentlichte Grand Theft Auto: Vice City Stories ist nicht von schlechten Eltern. Zusammengenommen verkaufen sich die beiden Titel, bei denen Dan Houser einmal mehr sein Schreibtalent einbringt, unterm Strich später mehr als 12,5 Millionen Mal.

Das Streben nach der perfekten Open World

Zeitsprung zurück ins Jahr 2004: Kurz nach dem Abschluss des Mammutprojekts GTA: San Andreas haben Sam und Dan noch ehrgeizigere Pläne. Für das nächste GTA will man Spieler noch einmal nach Liberty City entführen. Diesmal allerdings soll das fiktive New York so realistisch werden wie nur irgend möglich. Denn nur so hätten sie das ideale Setting für einen spielbaren Gangsterfilm, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Also macht man sich bei Rockstar erneut ans Werk – mit einem Kernteam aus etwa 150 Entwicklern, die zunächst einen immensen Rechercheaufwand betreiben, um eben diese Details vor Ort einzufangen. Man nimmt über 100.000 Fotos auf, analysiert Videos von Verkehrsüberwachungskameras, studiert Bücher über die Stadt, beobachtet die New Yorker bei ihren täglichen



Im September 2006 sichert sich Rockstar Games die Publishing-Reche am Detektiv-Thriller L.A. Noire, der bei Team Bondi in Australien entsteht und modernste Motion-Capturing-Technik einsetzt. Dass US-Schauspieler Aaron Staton in die Rolle von Protagonist Cole Phelps schlüpft, geht auf einen Vorschlag von Dan Houser zurück. (Quelle: Rockstar Games)



Neun Jahre nach dem zweiten Teil haucht Rockstar Games Max Payne mit einem dritten Teil neues Leben ein. Dan Houser feilt fleißig mit an der aufwühlenden Geschichte, die Protgonist Payne in Brasiliens Megametropole São Paulo versetzt. (Quelle: Rockstar Games)

Routinen, führt Gespräche mit Verantwortlichen der Stadtverwaltung und installiert sogar Zeitrafferkameras, um zu filmen, wie sich der Himmel über dem Big Apple in Tagesverlauf verändert. Um all diesen Input später im Spiel zum Leben zu erwecken, setzt Rockstar erstmals auf die Euphoria Engine des britischen Entwicklers NaturalMotion. Als dann nach etwa sechs Monaten ein erster Rohbau der Spielwelt steht, werden kontinuierlich neue Features integriert. Man drückt dem Protagonisten ein vielseitig einsetzbares Smartphone in die Hand, entwirft fiktive Internet-Seiten (die man im Spiel tatsächlich ansurfen kann), lizenziert 281 verschiedene Songs für 18 Radiosender, nimmt 861 (!) Synchronsprecher unter Vertrag und entwirft aufwendige Indoor-Szenarien, die man nun erstmals ohne Ladezeiten betreten kann. Sam und seine Leute fädeln außerdem einen 50-Millionen-Dollar-Deal mit Microsoft ein, der nicht nur einen zeitgleichen Release auf der Xbox 360 absichert, sondern der Plattform auch noch zwei zeitexklusive DLC-Episoden garantiert. Das Autorenduo Dan Houser und Rupert Humphries hingegen gibt bei der Story erneut Vollgas und erzählt das Schicksal des osteuropäischen Einwanderers Niko Bellic, der nach Rache sinnt und gleichzeitig seinem tollpatschigen Cousin Roman aus der Patsche helfen muss. Mehr als drei Jahre Entwicklungszeit und über 100 Millionen Dollar Budget später ist GTA 4 am 29. April 2008 endlich fertig und angelt sich nicht nur einen Metacritic-Schnitt von 98 von 100 Punkten, sondern setzt allein am ersten Tag 310 Millionen Dollar um – mehr als bis dato je mit einem einzigen Entertainment-Produkt an einem Tag verdient wurde.

The Show Must Go On

Wer nach dem epischen GTA-4-Debüt und den famosen DLC-Erweiterungen The Lost and Damned sowie The Ballad of Gay Tony gedacht hatte, die Houser-Brüder würden zur Abwechslung mal ein paar Takte kürzertreten, irrt jedoch gewaltig. Bereits ein Jahr später, am 19. Mai 2010, gelingt Rockstar Games mit Red Dead Redemption der nächste Open-World-Geniestreich. „Alle versicherten uns, der Wilde Westen sei tot und für die Menschen uninteressant, was uns besonders zuversichtlich machte, dass aus diesem scheinbar toten Thema etwas Neues und Interessantes geschmiedet werden könnte“, sagte Dan Houser 2010 in einem Interview mit USA Today. Aber auch mit dem stark auf Verhöre getrimmten Detektiv-Thriller L.A. Noire sowie dem Action-Epos Max Payne 3 (dessen Plot Dan federführend mitentwickelt) kann Rockstar in der PS3- und Xbox-360-Ära unvergessliche Akzente setzen. Was viele nicht wissen: Ein knappes halbes Jahr, nachdem Max Payne 3 fertiggestellt wurde, kauft sich Dan Houser für 12,5 Millionen eine der exklusivsten Villen im New Yorker Stadtteil Brooklyn. Ein Anwesen mit drei Stockwerken, elf Feuerstellen und 18 Zimmern. Es ist das Haus, in dem zuvor US-Kultautor Truman Capote (In Cold Blood, Breakfast at Tiffany's) über zehn Jahre lang gelebt hatte. Ihren bisher größten Erfolg bringen die Houser-Brüder jedoch erst im Jahr 2013 zur Marktreife. Die Rede ist vom fünften Hauptteil der GTA-Reihe, der seit seiner Veröffentlichung am 17. September kontinuierlich Rekorde bricht und sich – Stand heute – bereits über 160 Millionen Mal verkauft hat. Zum Vergleich: Minecraft kann mehr als 238 Millionen Einheiten vorweisen. Davon abgesehen gibt es jedoch kein einzelnes Spiel, das so erfolgreich ist. Und was machen die Houser-Brüder heute? Während Sam weiterhin den Präsidentenposten bei Rockstar Games innehat und derzeit vermutlich fieberhaft als ausführender Produzent an GTA 6 arbeitet, sagte Dan Rockstar Games knapp 17 Monate nach dem Release von Red Dead Redemption 2 Lebewohl und kaufte im August 2020 im Westen von Los Angeles eine weitere millionenschwere Villa. Seit Februar 2021 ist Dan zudem eingetragener Besitzer der Firmen Absurd Ventures LLC sowie Absurd Ventures in Games LLC – beide mit Hauptsitz im US-Bundesstaat Delaware. Was genau Dan damit vorhat, lässt sich zu diesem Zeitpunkt nur mutmaßen. Branchen-Insider vermuten hinter der Formulierung „Ventures“ einen Zusammenhang mit dem Begriff Venture Capital, zu Deutsch Risikokapital, und tippen auf ein Konzept, bei dem Dan selbst als Kapitalgeber für andere Games-Firmen auftritt. Doch egal, was es am Ende wird: Fest steht, dass er und Sam bereits mehrfach Gaming-Geschichte geschrieben haben und mit ihren Werken maßgeblich dazu beitrugen, dass sich das Medium Videospiel über die Jahre hinweg erfolgreich emanzipiert hat. ❑



Dass sich GTA 5 einmal mehr als 160 Millionen Mal (Stand Februar 2022) verkaufen würde, hätten die Houser-Brüder vermutlich nicht einmal in ihren kühnsten Träumen für möglich gehalten. Am 04. Februar 2022 bestätigte Rockstar Games, dass sich Teil 6 offiziell in Entwicklung befindet. (Quelle: Rockstar Games)


In Red Dead Redemption 2 (2018) erreicht der Realismus-Fetisch der Housers ein bis dato kaum für möglich gehaltenes Niveau. Verrückt: Selbst das Haar der Spielfigur wächst im Verlauf der Spielzeit. Waffen hingegen verschleißen und müssen regelmäßig gewartet werden. (Quelle: Rockstar Games)

WAS IST EIGENTLICH DAS ROCKSTAR LOFT?

Die Houser-Brüder und viele ihrer Rockstar-Kollegen feiern gerne. Um dieser Leidenschaft zu frönen – und weil sie damals etwas enttäuscht von der New Yorker Clubszene waren – rief Sam 1999 das sogenannte Rockstar Loft ins Leben. Eine exklusive Party, die einmal im Monat veranstaltet wurde und an der man nur teilnehmen durfte, wenn man sich zuvor Tickets über eine auf Flyern beworbene Telefonnummer sicherte. Was die Interessenten nicht ahnten: Ob sie am Ende auch tatsächlich ausgewählt wurden, hing davon ab, wie sie sieben Fragen beantworteten – darunter auch die Frage nach ihrem Lieblings-DJ, dem besten Film der letzten zwei Jahre und dem bisher besten Moment in ihrem Leben. Zum Release von GTA 2 am 25. Oktober 1999 wurde die legendäre Party dann erstmals auch in London veranstaltet.





eFootball 2022:

Wie Konami die PES-Reihe auch mit dem Update 1.0.0 immer weiter ruiniert

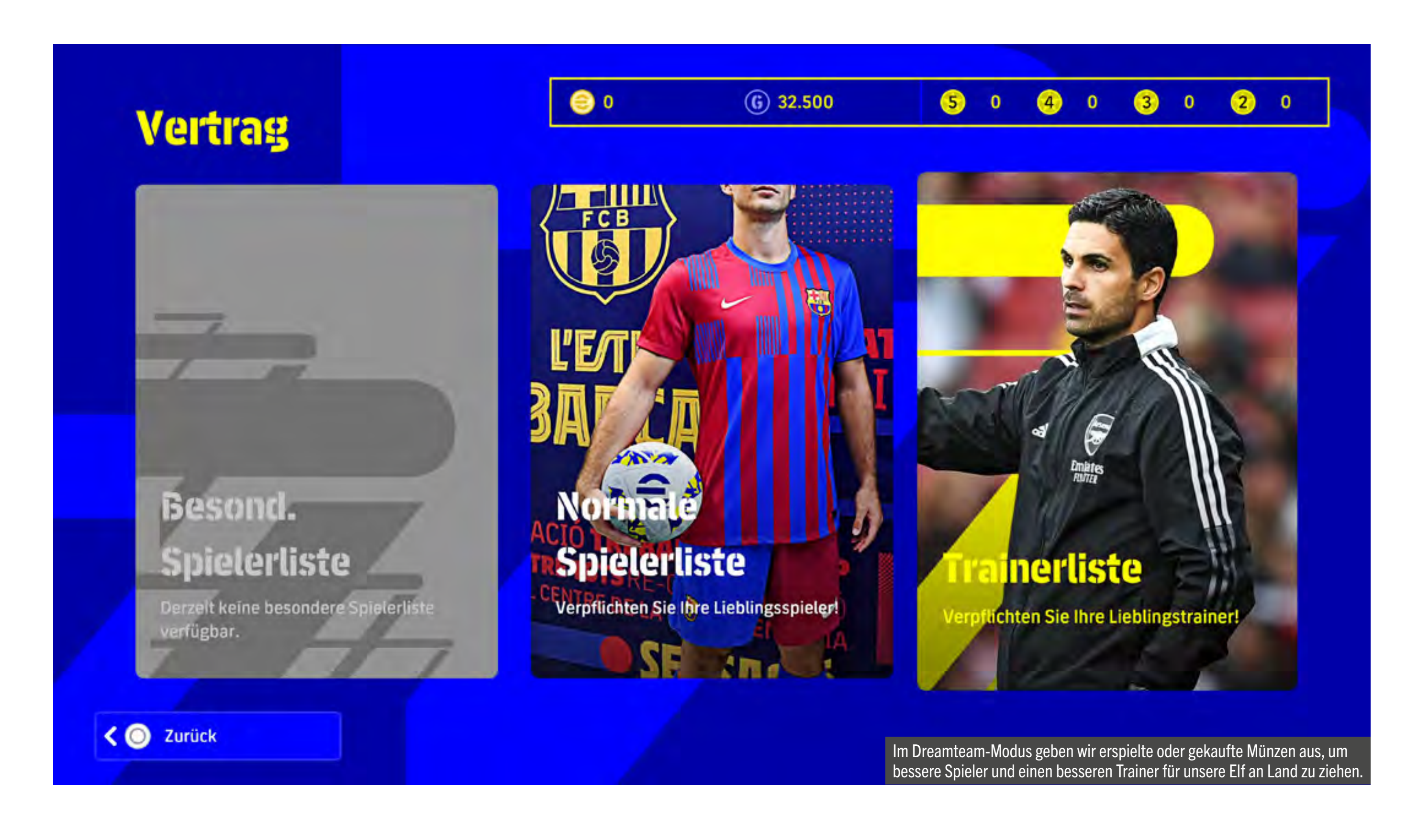
Mit dem Update 1.0.0 soll die Fußball-Simulation ihren Ruf als Spielegurke des Jahres 2021 wettmachen. Wir haben uns den umfangreichen Patch angesehen und gratulieren Konami zum nächsten Tiefpunkt.

Von: Michael Grünwald

Lange Zeit kämpfte die Pro-Evolution-Soccer-Reihe mit FIFA um die Vorherrschaft auf dem virtuellen Rasen. Völlig zurecht bezeichneten viele Spielerinnen und Spieler die Fußball-Simulationen aus dem Hause Konami als die bessere Umsetzung des realen Sports. Im letzten Jahr veränderte der japanische Entwickler und Publisher das Konzept hinter ihrem Bolzplatz-Spektakel aber drastisch und setzt seitdem auf ein Free2Play-Modell mit geplanten Mikrotransaktionen. Das Ergebnis heißt eFootball 2022. Die Fußball-Simulation schaffte es, auf allen Plattformen komplett zu floppen und entwickelte sich zum vielleicht schlechtesten Spiel des Jahres 2021. Auf Metacritic steht das verhasste Projekt nach wie vor bei einem Metascore von lediglich 25. Das ebenfalls in die Kritik geratene Battlefield 2042 schneidet mit einer Wertung von 68 dagegen vergleichsweise gut ab. Bei Steam sieht die Sache ganz ähnlich aus: Nur 15 Prozent aller Nutzerrezensionen fallen mittlerweile positiv aus, im letzten Jahr galt die Fußball-Simulation mit lediglich neun Prozent positiver Bewertungen dort als das mieseste Spiel aller Zeiten.

Jetzt wird alles besser ... oder nicht?

Nach über sechs Monaten der Feinjustierung verspricht Konami mit Update 1.0.0 nun ein deutlich besseres Spielgefühl, mehr Umfang und vor allem weniger Bugs. Doch schon vor der ersten Partie geht es mit den Enttäuschungen weiter. Bereits die Einführung in den neuen Dreamteam-Modus, der im Grunde so funktioniert wie EAs Ultimate-Team-Pendant, ist so bieder, jedes Mauerblümchen glänzt dagegen mit Ausstrahlung. Wie auch in FIFA erspielen wir uns durch das Abschließen von Begegnungen Münzen, durch die wir wiederum



Im Dreamteam-Modus geben wir erspielte oder gekaufte Münzen aus, um bessere Spieler und einen besseren Trainer für unsere Elf an Land zu ziehen.

unsere Mannschaft verbessern können. Natürlich lässt sich das System auch mit Echtgeld finanzieren. Das Eurozeichen im Logo ist schließlich Programm. Den Shop können wir allerdings erst zum Start der ersten Saison am 21. April einsehen. Mit eFootball-Punkten tauschen wir außerdem Spieler oder Trainingsgegenstände. Allerdings brauchen wir dafür wiederum eine Konami ID, sonst funktioniert der Handel schon mal gar nicht. Wir bezweifeln außerdem von Grund auf, dass sich das ganze Online-Modell für Konami noch rentieren wird. Denn ob es die gefühlt drei verbliebenen Fans schaffen, so viel Geld in das Spiel zu pumpen, dass nach der verpatzten Veröffentlichung noch etwas für den japanischen Entwickler abspringt, bleibt abzuwarten. Schon am Launch-Tag des Updates hatten wir Probleme, einen Gegner im Online-Bereich zu finden. Das spricht nicht gerade für eine hohe Spielerzahl. Dazu kommen noch Ruckler und Verbindungsabbrüche, wenn wir dann doch einmal eine Partie zum Laufen bekommen.

Zumindest die Spieler von Manchester United haben Grund zum Jubeln. Für Fans von Pro Evolution Soccer gibt es dagegen keinen Grund zur Freude.

Umfang des Grauens

Neben Dreamteam steht uns noch der Authentic-Team-Modus zur Verfügung. Was dieser stinknormale Probespiel-Modus mit Authentizität zu tun hat, bleibt ein Rätsel. Seit dem Release Ende September hat sich hier kaum etwas getan. Nach wie vor wählen wir aus neun Mannschaften und treten gegen die KI oder einen menschlichen Gegner an. Neben dem FC Bayern München sind weiterhin vier europäische und vier südamerikanische Clubs mit von der Partie. Zumindest die Stadien von River Plate, Flamengo und Co. haben es mittlerweile auch ins Spiel geschafft. So können wir insgesamt in zehn Arenen – neun offiziellen und einer von Konami entworfenen – antreten. Ein Armutszeugnis stellen die Spieleinstellungen dar. Seit dem Launch sind viele Optionen ausgegraut, das hat sich nicht geändert. Die Spiellänge ist beispielsweise auf fünf Minuten festgesetzt; genauso das Wetter auf „Klar“. Die zahlreichen Optionen stehen nur theoretisch zur Verfügung. Auch beim Schwierigkeitsgrad können wir lediglich zwischen „Fortgeschritten“ und „Superstar“, der höchsten Stufe, wählen. Was genau hat Konami in den letzten sechs Monaten gemacht? Oder wollen die Entwickler durch die Arbeitsverweigerung bei Authentic Team die Spielerinnen und Spieler in den Dreamteam-Modus und damit zu den Echtgeld-Inhalten locken? Dort

dauern die Partien zehn Minuten. Die Funktion ist also im Spiel, nur eben nicht im Offline-Bereich, in dem es für den Entwickler nichts zu verdienen gibt. Immerhin können wir belanglose Dinge wie die Graslänge oder den Spielfeldzustand einstellen. Bevor Fans aber jetzt in Jubelstürme ausbrechen: Auswirkungen haben diese Anpassungen nicht. Und grafische Unterschiede suchen wir auch vergeblich. Haben sich die Entwickler stattdessen auf die Verbesserung des Gameplays und sonstige Fehlerbehebungen fokussiert? Schließlich wurden ja auch die Pläne der 40-Euro-Erweiterung, die am 11. November 2021 hätte erscheinen sollen, schnell über Bord geworfen. Macht eFootball also mittlerweile zumindest Spaß? Nun, die kurze sowie einfache Antwort lautet: nein!

Der Amateurfußball lässt grüßen

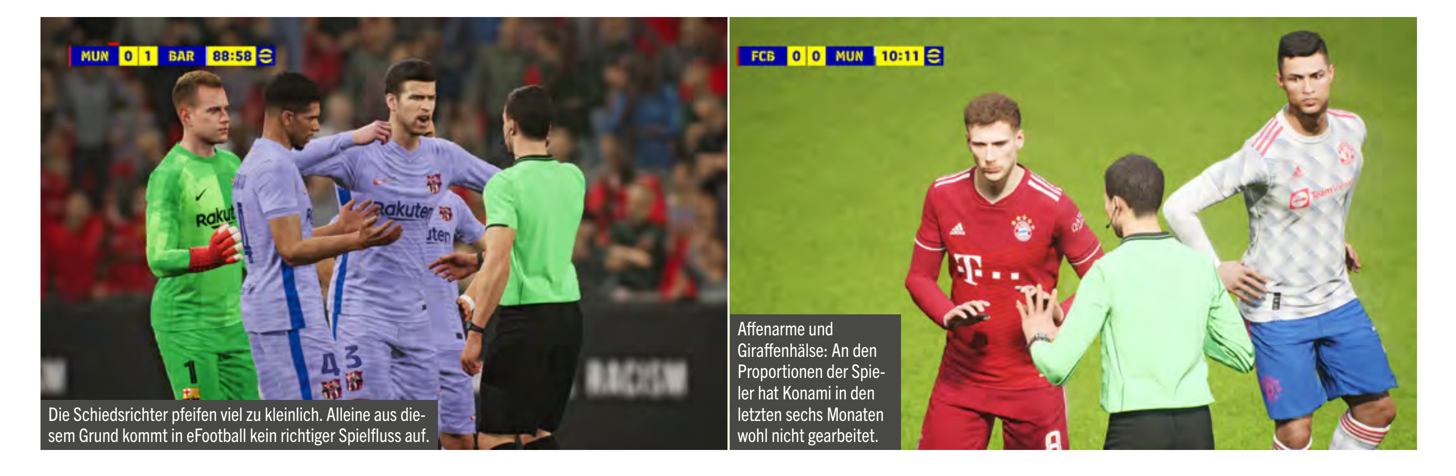
Die Spielintelligenz der KI schwankt nach wie vor zwischen Bezirksliga und Kreisklasse. Die Laufwege unserer Mitspieler sind weiterhin katastrophal. Das liegt auch daran, dass es keine Taste gibt, um unsere Kicker in den freien Raum zu schicken. Stattdessen verstecken sie sich in aussichtsreichen Kontersituationen lieber hinter ihren Gegnern und machen viele Angriffe so zunichte. Unverändert ist auch das Gestöpsel auf dem Platz geblieben. Der Ballbesitz wechselt in einem Zweikampf teilweise immer noch drei- oder viermal, da die Spieler die Pille ständig viel zu weit vom Fuß abtropfen lassen. Mit einem neuen Feature lässt sich nun zusätzlich die Schulter einsetzen, um den Ball zu erobern. Doch in solchen Duellen stellt sich eFootball mit der miserablen Kollisionsabfrage selbst ein Bein. Noch dazu zückt der Schiedsrichter bei Fouls viel zu schnell Karten. Nach leicht übertriebenen Körpereinsätzen han-



In Zweikämpfen können wir seit dem Update nun einen Schulterrempler einsetzen, um in Ballbesitz zu kommen.



Trotz Last-Minute-Ausgleich bleiben die Gesichter der Kicker emotionslos. Selbst Cristiano Ronaldo kann es nicht fassen.



Die Schiedsrichter pfeifen viel zu kleinlich. Alleine aus diesem Grund kommt in eFootball kein richtiger Spielfluss auf.

Affenarme und Giraffenhälse: An den Proportionen der Spieler hat Konami in den letzten sechs Monaten wohl nicht gearbeitet.

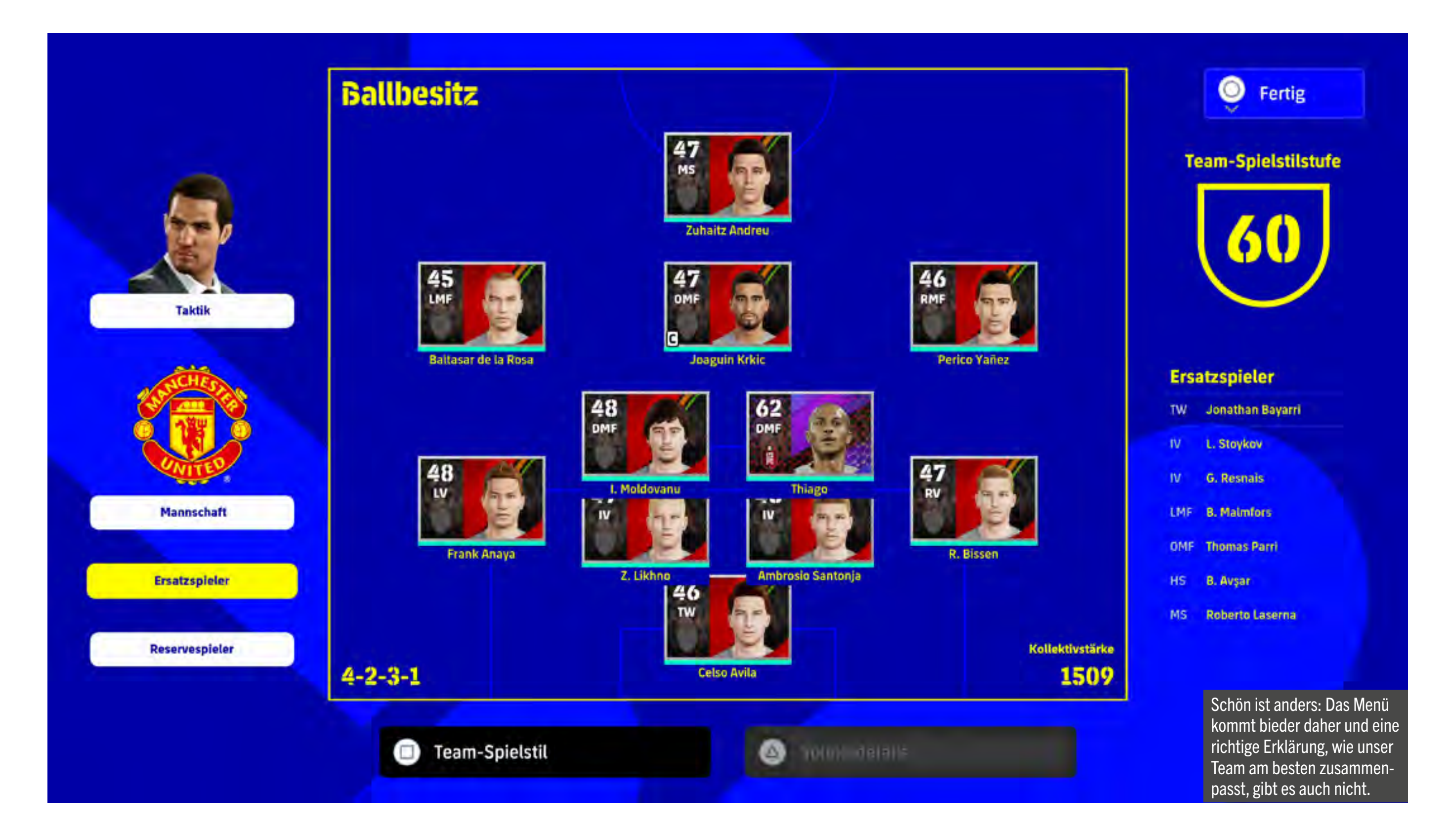
deln wir uns mehr gelbe Karten ein als Stefan Effenberg zu seiner besten Zeit. Für ein leichtes Foulspiel an der Mittellinie gibt's auch ganz gerne mal Rot. Ein richtiger Spielfluss kommt bei derart pingeligen Referees definitiv nicht auf. Noch schlimmer ist es allerdings, wenn unsere Spieler Befehle nicht ausführen oder schnurstracks am Ball vorbeilaufen, obwohl dieser nicht einmal einen Meter an ihnen vorbeikullert. Anstatt zu versuchen, mit einem Schritt in Ballbesitz zu gelangen, lassen sich die Spieler nicht anwählen und schauen dem Ball nur traurig hinterher. Und das passiert so häufig, dass absolut kein Spielspaß aufkommt. Das Spieltempo ist zudem viel zu langsam. Wenn wir mit dem FC Bayern gegen Manchester United antreten, fühlt es sich so an, als würden zwei Teams aus der sechsten isländischen Liga gegeneinander spielen. Die Bewegungen und die Passgeschwindigkeit wurden zwar angeblich angepasst, große Unterschiede zum vorherigen Gameplay gibt es aber nicht – eFootball war spielerisch in einem miserablen Zustand, dass es fast eine Kunst ist, dass es den Entwicklern in einem halben Jahr nicht gelungen ist, hier deutliche Verbesserungen nachzuliefern. Die Anpassungen fallen so geringfügig aus, dass es nach wie vor mehr Spaß macht, ein Pro Evolution Soccer von vor zehn Jahren zu zocken.



Mehr Schatten als Licht: Die Beleuchtung in der Allianz Arena führt ebenfalls ein Eigenleben.

Keine Augenweide

Immerhin, die Gesichtsanimationen der Kicker wirken nicht mehr ganz so furchteinflößend wie noch vor dem großen Update. Schön sieht die Simulation aber noch immer nicht aus. Manchmal ziehen unsere Spieler eine Fratze, als hätte man ihnen den nahenden Friseurbesuch gestrichen. Die Proportionen der Fußballer stimmen ebenfalls nach wie vor nicht. Wenn sich Spieler beim Aufwärmen strecken oder vor einer Partie den Zuschauern zuwinken, fällt ganz besonders auf, dass die Arme im Verhältnis zum restlichen Körper viel zu lang sind. Jeder Orang-Utan wäre stolz auf so eine Spannweite. Auch die restliche Optik bleibt unverändert schlecht. Der Rasen sieht von Weitem aus wie eine grüne Fläche ohne einzelne Grashalme, und der Pixelbrei auf den Zuschauerrängen gibt uns PlayStation-1-Flashbacks. Das deutsche Kommentatoren-Duo Hagemann und Küpper nervt auch schon nach den ersten 30 Minuten. Wenn unser Stürmer zum 1:0 trifft und die beiden das ganze Spiel über von einem Eigentor sprechen, ist das vielleicht ja noch verschmerzbar, doch die Sprüche wiederholen sich permanent und sind daher unerträglich. Stadion-Feeling kommt auch nicht auf. Zwar gibt es offizielle Fan-Gesänge, doch größtenteils herrscht in den vollbesetzten Arenen eine Stimmung auf Testspiel-Niveau. Und zwar ein Testspiel zwischen dem FC Buxtehude und der Borussia Castrop-Rauxel. Update 1.0.0 ist also nicht weniger als eine Farce. Was Konami aus der ehemals besten Fußball-Simulation innerhalb kürzester Zeit gemacht hat, erinnert an ehemalige Traditionsvereine, die mittlerweile ums Überleben kämpfen. Normalerweise würden wir uns daher für einen Lizenzentzug stark machen. Aber naja, dazu müsste Konami ja erst einmal Lizenzen besitzen. ❑



Schön ist anders: Das Menü kommt bieder daher und eine richtige Erklärung, wie unser Team am besten zusammenpasst, gibt es auch nicht.

DIE POST-APOKALYPSE

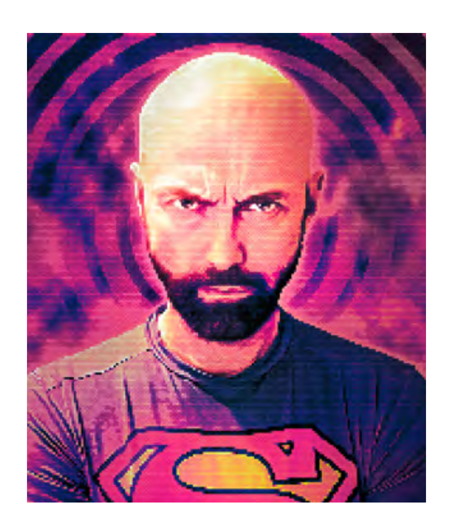
Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen?
Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Zuschriften und Postings aus dem Forum.

Vorworte

Diesen Monat schlug eine echte Leserzuschrift des Monats ein. Der Berliner Rapper TAPETE, bürgerlicher Name Leonard Kroppach, legt uns und euch einen Musiktipp ans Herz. Der Song „PC Games Gangsta“ stammt zufälligerweise von ihm selbst.

Als großer PC-Games-Fan habe ich einen HQ-Hip-Hop Song gebastelt und mich in 6:30 Minuten durch 26 Jahre PC-Spielegeschichte gerappt. Das läuft unter der Rubrik Gaming und dürfte euch interessieren. So was gab es bisher nicht, und ihr seid exakt die Zielgruppe. Schaut es euch bitte mal an, bin gespannt auf euer Feedback: https://youtu.be/T-qAKaGpsr0.

Zunächst schaute ich das Werk an, wie von TAPETE vorgeschlagen. Schnell stellte ich fest, dass es sehr dadurch gewinnt, wenn ich



es auch anhöre, also den Ton dazu anmache. Doch Sarkasmus beiseite, der Song ist in der Tat witzig. Ich habe allerdings noch einen Rat an TAPETE. Der folgt in eminemqualitativem Rappersprech. Bis denne! **Harald Fränkel**

FAME – DER WEG ZUM RUHM

Dein Gangsta-Rap der flowt wie zehn Liter Sahne,
doch das giltet nicht für dein Künstlername,
unklug gewählt und ziemlich Banane!

Ich hab gegoogelt nach ‚Berlin‘ und ‚TAPETE‘,
wollt massig Mucke kaufen für eine Fete,
dir Gutes tun, schickte Knete per Paypal-Rakete,
und zwar so viel als sei ich Nofretete.

Am Montag stand eine Armee vor meiner Türe,
ein ganzer Tapetenshop aus Berlin-Mitte
der ungefragt meine Bude renovierte,
jetzt ist das Geld weg und eine Niere.

Und die Moral des Sprechgesanggedichts:
Mit dem Nick TAPETE wirst du nichts
– wegen Suchmaschinenoptimierungdings.

Guter Shitstorm

Betrifft: Zehn Jahre nach der Kontroverse – wieso das Ende von Mass Effect 3 bis heute nachhallt

„Der anfängliche Shitstorm bis hin zu Anfeindungen in Richtung des Bioware-Teams dienen bis heute als mahnendes Beispiel dafür, wie das Fan-Sein unter keinen Umständen aussehen darf.“ (PC Games 5/22, Seite 79)

Aus Sicht der Industrie-hörigen PC Games vielleicht. Morddrohungen und schwere Beleidigungen mal ausgeklammert, hat erst der deftige Shitstorm dafür gesorgt, dass sich [Bioware] hingesetzt und das lächerliche Ende zu einem halbwegs erträglichen Science-Fiction-Story-Ende umgewandelt hat. Ohne Aufschreie würden die Verantwortlichen immer noch machen, was sie wollen. Gerade EA und seine Minions sind sehr lernresistent. Da sollte es selbstverständlich sein, dass man bei einer so schwerhörigen Gruppe das Megaphon lauter drehen muss. Hier wird jetzt über künstlerische Freiheit geredet. Ein Künstler ist nur so lange unabhängig in seiner künstlerischen Freiheit, solange er Kunst um der Kunst Willen schafft – für sich. Solange er nicht an sein Publikum denkt oder denken muss. Viele große Werke vergangener Jahrhunderte, die in unseren Museen hängen, sind Auftragsarbeiten. […] Werke wie Mass Effect und die nachfolgenden Teile sind im Prinzip genauso Auftragsarbeiten, die nicht zum Spaß der Belegschaft produziert werden, sondern mit der Vorgabe, nicht nur Brot auf den Tisch zu stellen, sondern auch, Gewinn zu erwirtschaften. Entsprechend hat man sich nach dem Rezipienten dieser Werke zu richten, dem Geldgeber, und das ist die gesichtslose (aber nicht stumme) Masse! […]
(Larry McFly)

Fast hättest du mich gehabt. Ich dachte wirklich kurz, du meinst das ernst. Aber dann war klar: Hihihi, 111oneoneone, knickknack, zwinkerzwinker.

Schlechter Shitstorm

Betrifft: Zehn Jahre Mass Effect 3

[…] Spiele wollen als Kunst angesehen und sollen auch als Kunst angesehen werden. Also muss man den Entwicklern künstlerische Freiheit zugestehen und diese künstlerischen Aspekte – in diesem Fall die Story – erst mal als gegeben hinnehmen. Dann kann man sagen: „Okay, gefällt mir nicht, weil …“. Das ist okay, legitim und gut so. Im Fall von Mass Effect so weit zu gehen, dass Entwickler quasi gezwungen sind, ihre künstlerische Freiheit über den Haufen zu werfen, weil einige User ihre Grenzen mit Anlauf überschreiten, ist meines Erachtens nach ein No-Go.
(Marc Hammel)

Leider hast du keine Ahnung. Der woke Leser Larry McFly hat mir die Augen geöffnet, deshalb ging gestern mein Gewährleistungsfall namens Mona Lisa zurück an den Hersteller. Der soll gefälligst die Titten dicker malen, der geldgeile Drecksack.

Mafiamethoden 1

Betrifft: Spieleimperium China – wie das Reich der Mitte die Gaming-Welt verändert

Geld regiert die Welt, und das merkt man auch an diesem Artikel. Chefs von Unternehmen, die tatsächlich Geschäfte mit einer kommunistischen Diktatur machen, das seine Bevölkerung indoktriniert und Menschenrechte ignoriert, würden auch ihre Mutter dorthin verkaufen. Das Geschäft mit der VR China ist ein lohnenswertes, weil das Land eine große Bevölkerung hat, die Geld ausgeben kann. Aber unter jedem ethischen Aspekt ist das ein Niveau, auf dem sonst nur Mafia-Geschäfte laufen.
(Nevrion)

Ich habe überlegt, ob ich an dieser Stelle einen Witz á la „Braucht man für die Einreise in die VR China eigentlich ein Virtual-Reality-Headset?“ zum Besten gebe, aber das wäre selbst mir zu flach gewesen. Andererseits … scheiß drauf.

Mafiamethoden 2

Betrifft: Vollversion Hard Reset Redux

Guten Tag, ich habe nach längerer Pause die PC Games gekauft, auch wegen des Gratisspiels. Aufgrund der umständlichen Registrierung mit anschließender Datenpreisgabe aus meinem Personalausweis (Unverschämtheit!) habe ich alles wieder gelöscht und das ganze Heft aus Frust ungelesen in die Mülltonne entsorgt. Wenn man die Anmeldeschritte verfolgt, kann man ahnen, wozu diese letztendlich dienlich sind. Bestimmt nicht der Sicherheit. […] Ich hoffe, dass ich neben meinen Freunden im Sportverein noch andere Interessenten, zum Beispiel in Foren, entsprechend informieren/warnen kann. (Klaus Kerwer)

Was Sie da Traumatisierendes erlebt haben, nennt man Alterskontrolle für Ab-18-Spiele. In der Regel halten wir uns an Gesetze, weil wir ungern borisbeckern. Manchmal, falls keiner hinsieht, sind wir aber gerne auch mal verbrecherische Revoluzzer. Wenn wir Ihre Daten jetzt an unsere guten Freunde vom chinesischen Geheimdienst verkaufen etwa. Hey, Sie haben mit dem Beef angefangen!

Meinung verboten

Betrifft: Zehn Jahre Mass Effect 3

[…] Ich denke, man sollte sich auch als PC-Spiele-Magazin damit zurückhalten, Biowares ursprüngliches Ende für Mass Effect 3 zu verteidigen oder als ungerechtfertigten Eingriff in die künstlerische Freiheit darzustellen. […] (Nevrion)

Wir beten, dass du uns wegen unserer unbedachten Meinungsäußerung nur verklagen willst. Wenn du allerdings – lieber oder liebe „Nevrion“ – im wahren Leben Misery Chastain heißt, nehmen wir sicherheitshalber alles zurück und behaupten das Gegenteil.

Google ist besser

Betrifft: Wie einsteigerfreundlich ist das Weltraum-MMO Eve Online heute?

Guten Abend Harald Fränkel, es fühlt sich nostalgisch an, dir zu schreiben. Du hast mal einen Leserbrief von mir veröffentlicht. Als du noch bei PC Action warst. Übrigens der einzige, den ich bis heute geschrieben habe. […] Der zweite Grund für meinen Brief: Was ist aus der PC Games geworden? Damit meine ich nicht die Inhalte, sondern die Texte. Dass es häufiger mal einen Fehler gibt, daran hat man sich Jahren gewöhnt … aber der Eve-Online-Artikel! […] Bei einigen Teilen muss ich sagen, dass eine ausländische Praktikantin das bei uns in einem Übersetzungstext mit Google Translator besser hinbekommen hat. […] (Christian Rumsauer, Vertriebstechniker Mähroboter Hans Rumsauer GmbH, Speichersdorf)

Eure Praktikantin hat unseren Eve-Online-Artikel übersetzt? Ich rate mal: Mähroboter gehen wegen der aktuellen Inflation grad auch eher semigut, und ihr habt seeehr wenig zu tun?

Ach, appropose …

The following information help us to continuously improve our app and provide fast support. The information will be neither stored nor passed on to third party providers for advertising purposes. If necessary, the information will be forwarded to our technical solutions provider for further investigation of technical issues. […] (Faizan Faizan)

We bad Englisch, so the Träni from Mähroboter Rumsauer will translate, please hold the line.

Feed the troll

Betrifft: Zehn Jahre Mass Effect 3

Lieber Olaf Bleich, hast du die Spiele nicht gespielt oder bist du einfach ein Troll, der Reaktionen und/oder Kommentare will? […] (Fly_the_Twister)

Der liebe Olaf Bleich lässt ausrichten: beides.

Irre wirr verirrt

Betrifft: Todd Howard, der Mann hinter The Elder Scrolls, Fallout und Starfield

Ja, in Sachen Open World sind [Bethesda] der Maßstab. Mir persönlich ist genau das das Hindernis. Zu viel Open World, ich komme in keinen „Flow“, in keinen Rhythmus. Meist tappe ich planlos durch die Welten und weiß nicht, was ich machen soll. Brauche eher Spiele, die mich an die Hand nehmen. […] Mir wird komplette Freiheit jedes Mal zum Verhängnis. Ich verzettele mich, weiß nicht mehr, wohin, was und vor allem warum. […] (General-Lee)

Greisen Psychiatriepatienten mit Freigang, mir etwa, geht's in der Realität so, also heul leise!

Eigentlich Liebe

Betrifft: Zehn Jahre Mass Effect 3

[…] Bioware hat sich damals sehr eingeigelt und die oft rational dargebrachte Kritik persönlich genommen. Klar, es gab die paar Idioten, die sich danebenbenommen haben, aber die meisten bezogen sich auf die Sache, und auch vor denen haben die Bioware-Entwickler die Flucht ergriffen. Das hat mich am meisten gestört, denn bis dahin gab es eine offene Kommunikation mit der Community. […] Der Grund, wieso das Ganze so eskaliert ist, war ja, dass die Leute [emotional] in die Serie investiert haben. Es gibt sehr viel schlechtere Enden als das von ME3, nur interessiert es halt keinen. Dass es den Shitstorm in der Form gab, ist im Prinzip ein Kompliment für die restlichen 99 Prozent der Trilogie. […] (Mr. Fob)

Ja, Video- und Computerspieler verstehen es wahrlich, ihre Zuneigung auszudrücken.

Rüge vom Presserat

Betrifft: Test zu WWE 2K22

Schöner Test! Ich bedanke mich. Mein letzter Teil war 2K17, davor hatte ich 2K15 und davor WCW Nitro sowie WWF Wrestlemania. Ja, ich hatte lange Pause, und meine alten Stars sind großteils Geschichte. Ich kenn das aktuelle Geschehen nicht. Aber ich glaube, diesem Teil gebe ich eine Chance. Mir geht es vor allem um die Ring-Action. […] (Theo Turtle)

Anders als du muss ich die Redaktion rügen: Da liefert Autor Christian Dörre die beste Screenshot-Text-Kombination seit dem Jahr 1799 ab, und dann taucht das Pic viel zu mickrig im Artikel auf. Deshalb hier noch mal prominenter, mit optimiertem Bildausschnitt:



SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 06/2012

Von: Annika Menzel & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 06/12 – Eine Mischung aus Themen, die auch zehn Jahre später noch aktuell sind. Diablo bekommt einen neuen Ableger und Sniper Elite hat auch einen Nachfolger im Visier.

Diablo 3

Alle guten Dinge sind drei: Hack, Slay, Loot

Im Juni startet Diablo Immortal und ist nicht nur für Mobilgeräte, sondern als Open Beta auch für PCs verfügbar. Besser könnte der Rückblick auf die Ausgabe aus 2012 nicht passen, da zu diesem Zeitpunkt gerade Diablo 3 erschienen ist. Der Titel wurde sogar von drei verschiedenen Redakteuren getestet, die sich alle unterschiedlichen Klassen gewidmet haben. Denn das Spiel traf erst zum Release und damit nur wenige Tage vor Redaktionsschluss ein, trotzdem bekam Diablo 3 die nötige und auch verdiente Zeit und Aufmerksamkeit. Wie die Wertung von 91 verrät, waren sie allesamt begeistert von dem neuen Teil der Hack-and-Slay-Reihe. Besonderen Eindruck hat damals der flüssige Spielablauf sowie der hohe Wiederspielwert hinterlassen. Auch die Kämpfe wiesen eine sehr gute Inszenierung auf und sorgten gemeinsam mit den Zwischensequenzen für eine gelungene Spielerfahrung, die pro Durchgang zwischen zehn und fünfzehn Stunden in Anspruch nahm. Die Geschichte ließ sich im Vergleich zu den Genrekollegen zwar durchaus sehen, war stellenweise aber hervorsehbar und musste ohne große Spannung auskommen. Bis es weitere Infos oder sogar einen Releasetermin für Diablo 4 gibt, könnt ihr euch die Wartezeit damit vertreiben, euch den neuen Ableger Diablo Immortal anzuschauen.





Sniper Elite V2

Weniger schleichen, mehr schießen!

Am 26. Mai erscheint mit Sniper Elite 5 der neue Teil der berüchtigten Stealth-Shooter-Reihe, deren Motto lautet: Je brutaler, desto besser! Diese Tradition setzt sich bis heute fort und bestand bereits vor zehn Jahren, als Sniper Elite V2 damals auf den Markt kam. Auch wenn der Titel nicht mit grafischer Exzellenz oder allzu originellen Ideen glänzen konnte, fiel das Fazit trotzdem positiv aus. Mit einer Wertung von 76 hatten wir es hier zwar nicht mit einem Meisterwerk zu tun, die spielerische Unterhaltung kam aber nicht zu kurz. Die schlauchartig aufgebauten Levels sowie die Problematik dem Schleichen kosteten das Spiel einige Punkte. Es war theoretisch möglich, sich für ein möglichst leises Vorgehen zu entscheiden, jedoch endeten die Missionen trotzdem immer mit einem angeregten Schusswechsel. Dafür bot sich ein unterhaltsamer Spielablauf, der uns auch an bekannte Schauplätze aus Berlin führte. Die gegnerischen Scharschützen machten dem Redakteur einerseits das Leben schwer, andererseits beeindruckte ihn genau diese Treffsicherheit. Vor jedem Einsatz ließ sich außerdem die Ausrüstung neu auswählen. Wie sich Sniper Elite 5 schlägt, wird sich erst im ausführlichen Test zeigen. Nach der Vorschau erwarten wir keine großen Innovationen, mit einem letzten Schliff hätte es aber das Potenzial, zum besten Teil der blutigen Reihe aufzusteigen.



Pro Evolution Soccer 2013

Als die Welt von Konami noch in Ordnung war



Ach Konami, was habt ihr nur getan? In der Juni-Ausgabe aus 2012 haben wir uns Pro Evolution Soccer 2013 näher angesehen. Damals lieferte sich die Fußballsimulation ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit FIFA um den Genre-Thron. Und die Weichen waren auf Erfolg gestellt: Der erste Eindruck des neuen Teils konnte den Redakteur absolut überzeugen. Es gab beispielsweise einige Neuerungen wie eine überarbeitete KI für die Abwehrspieler und Torhüter sowie stärkere Kontrolle über Pässe, Dribblings und andere Manöver. Auch wenn noch nicht alles optimal lief, so war doch erkennbar, dass PES 2013 einen Schritt in die richtige Richtung wagte. Nicht nur der flüssigere Spielablauf profitierte davon, denn die Simulation wurde insgesamt taktischer und deutlich realistischer. Im Gegensatz dazu lässt sich aktuell beim heiß diskutierten Desaster namens eFootball 2022 nichts dergleichen erkennen. Von dem früheren Glanz der Spiele fehlt mittlerweile jede Spur. Da konnte auch das große Update nach sechs Monaten das Ruder kaum noch herumreißen. Konami spielt heute in einer ganz anderen Liga – und das leider nicht im positiven Sinne.

Street Fighter X Tekken

Das Beste aus zwei verschiedenen Welten



Freunde des fröhlichen Kloppens kamen damals auch auf ihre Kosten. Mit einer Wertung von 87 konnte sich Street Fighter X Tekken im Ring der Beat 'em Ups behaupten. Trotz einiger Neuerungen, wodurch es zu Beginn etwas überladen wirkte, war das Spiel zugänglicher als sein Vorgänger Street Fighter 4. Die Team-Mechaniken sowie eine abwechslungsreiche Kämpferriege brachten frischen Wind in die Reihe und durch einige witzige Videosequenzen war auch für gute Unterhaltung gesorgt. Außerdem gab es einen Tutorial-Modus, um sich erstmal an das Spiel zu gewöhnen, bevor die Prügelarie richtig begann. Da konnte der Redakteur auch über kleine Schwachstellen wie zum Beispiel die geringe Auswahl an Kampfarenen hinwegsehen. In der PC-Version gab es zudem einen kleineren Kader an Kämpfern im Gegensatz zu den Konsolenvarianten. Durch die Kombination aus Street Fighter und Tekken eignete sich das Spiel gleichermaßen für Fans von beiden Reihen, um das andere Franchise kennen zu lernen.

Elder Scrolls Online

Kritische Blicke auf ein ganz neues Konzept

Die Ausgabe vor zehn Jahren hatte noch eine weitere Vorschau zu bieten: Es gab einen ersten Blick auf The Elder Scrolls Online, den MMORPG-Ableger der beliebten Rollenspielreihe von Bethesda. Der Eindruck? Schwer zu sagen! So richtig einschätzen ließ sich das Spiel zu diesem Zeitpunkt nämlich noch nicht. Nicht nur der Redakteur hatte Sorge, dass sich das Entwicklerteam zu viel vorgenommen hatte. Auch die Fans zeigten sich in einer Umfrage kritisch und blieben erst einmal skeptisch, ob der Titel eine ähnlich gute Spielerfahrung wie zum Beispiel Skyrim bieten könne.



Später sollte sich herausstellen, dass The Elder Scrolls Online besser gelungen ist, als viele es befürchtet haben. Ob es diese Mischung letztendlich wirklich gebraucht hat, ist wohl Geschmackssache. Auf manche Aspekte, wie man sie bis dahin aus der Reihe kannte, etwa das Housing oder romantische Beziehungen mit NPCs, mussten die Fans dann aber verzichten. Einige traditionelle Elemente ließen sich aber trotzdem in der neuartigen Umsetzung wiederfinden. Und es war auch ein mutiger Schritt, sich in eine ganz andere Richtung zu wagen.

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell (Sockel): Intel Core i5-10400F Boxed (Sockel 1200)
Kerne/Taktung: 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: 130 Euro

ALTERNATIVE

Der Core i3-10400F kostet keine 80 Euro und bietet auch eine starke Spieleleistung, könnte wegen seiner nur 4 Kerne aber früher für eine Aufrüstung fällig werden. Bei AMD gibt es inzwischen den Ryzen 5 4500 (6 Kerne, 12 Threads) für 140 Euro als Alternative zum Core i5.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: PowerColor Radeon RX 6500 XT Fighter
Chiptakt/Speicherart: keine Angabe / 4GB GDDR6 (144 GB/s)
Preis: derzeit ab 200 Euro

ALTERNATIVE

Die Einsteiger-Grafikkarte ist nur dann sinnvoll, wenn das Budget sehr klein ist – ansonsten erreicht in Full-HD schon eine Radeon RX 6600 fast die doppelte Leistung, weswegen ihr Aufpreis von etwa 150 bis 170 Euro völlig in Ordnung ist – sofern man es sich leisten kann.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte H510M S2H V2
Format/Sockel (Chipsatz): µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1, 1x M.2 PCIe 3.0 / 70 Euro

ALTERNATIVE

Die Preisklasse von 70 Euro ist der Start für ein ordentliches Mainboard, was den Intel Sockel 1200 angeht. Bei AMDs Sockel AM4 empfehlen wir einen Preis ab 60 Euro sowie einen Chipsatz der 500er-Reihe.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-18-18 / 60 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: PNY CS900 SSD / keine
Kapazität SSD/HDD: 960 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: 90 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: LC-Power Gaming 987B Silent Slinger, 2x 120mm (Rote LEDs) vorverbaut; Grafikkarten bis 38,0 cm, CPU-Kühler bis 15,5 cm Höhe; Preis: 40 Euro
CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der Boxed-Version der CPU
Netzteil/Preis: FSP Hexa+ Pro 500 Watt; 45 Euro



Um zu sparen, gibt es neben dem Core i3-10100F als CPU noch die Option, es bei nur 8 GB RAM zu belassen. Man kommt so auf etwas mehr als 550 Euro Gesamtpreis. Obgleich die neue AMD Radeon RX 6400 mit weiteren 20 bis 30 Euro Ersparnis lockt, sollte man es aber unbedingt bei der RX 6500 XT belassen.

*ohne Grafikkarte
(mit Grafikkarte 635 Euro)



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.330 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: ...... AMD Ryzen 5 5600X (Sockel AM4)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,7-4,6 GHz), 12 Threads
Preis: .... 225 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 5 5600 ohne „X“ hat für 200 Euro etwas weniger Takt – wer mehr Kerne will, nimmt den Ryzen 7 5700X für 290 Euro. Bei Intel sind für den Sockel 1700 der Core i5-12400F für 190 Euro oder der übertaktbare Core i5-12600KF für 270 Euro zu nennen.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Zotac GeForce RTX 3060 .... Ti Twin Edge
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1410 MHz (Boost 1665 MHz) / .... 448 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 550 Euro

ALTERNATIVE

Zu Redaktionsschluss war ein Preis von 550 Euro ein echtes Schnäppchen – auch 600 Euro gehen aber noch in Ordnung. 15 Prozent schwächer, aber ab 450 Euro zu haben ist die AMD Radeon RX 6600 XT. Die RX 6700 XT ist ihren Preis von ab etwa 640 Euro ebenfalls wert.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI MPG B550 Gaming Plus
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX / AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ... 1x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1, ... Je 1x M.2 PCIe 4.0 und 3.0 / 120 Euro

ALTERNATIVE

Wer ambitioniert übertakten will, investiert eher ab 140 Euro aufwärts. Wer sparen will, bekommt auch mit einem günstigeren B550-Mainboard keinen Leistungsnachteil. Für Intels 12000er-CPUs (Sockel 1700) gibt es zum Beispiel das ASRock B660M Pro RS für 130 Euro, für das Übertakten der K-Modelle das Gigabyte Z690 UD DDR4 (190 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 120 Euro

M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: .... ADATA XPG SX6000 Pro (M.2) / .... Western Digital WD Blue
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 90 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Phanteks Eclipse P300A Air, . 1x 120mm-Lüfter vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 33,5 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Arctic Freezer A35 CO .... (15,9 cm hoch, 1x 135mm-Lüfter), 35 Euro
Netzteil/Preis: .... Sharkoon WPM Gold Zero .... 550 Watt (teilmodular), 70 Euro

Gerade in der Preisklasse um etwa 1300 Euro herum gibt es viele Optionen für eine Kombination aus CPU und Grafikkarte. Wer an anderen Bauteilen spart, kann für das Budget sogar einen Ryzen 7 5700X mit einer GeForce RTX 3070 kombinieren. Achtung beim Sockel 1700: Hier muss der CPU-Kühler das neuartige Montagematerial im Lieferumfang haben.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.365 Euro)

Die Kombination aus M.2 – und SATA-SSD ist nur ein Vorschlag. Ihr könnt auch eine zweite M.2-SSD nehmen, oder eine klassische Festplatte mit 4 TB oder mehr als Datengrab. Wer trotz starker CPU und Grafikkarte sparen will, kann dies beim Drumherum wie dem Gehäuse oder Mainboard tun, oder es auch zuerst bei 16 GB RAM belassen.

CPU

Hersteller/Modell: ....Intel i7-12700KF (Sockel 1700)
Kerne/Taktung: ....8+4 Kerne (8xPerformance bis 5,0 GHz, ...4xEffizienz bis 2,7 GHz), 20 Threads
Preis:.................................... 390 Euro

ALTERNATIVE

Wer nicht übertakten will, kann es auch beim Core i7-12700F belassen. Bei AMD ist der Ryzen 9 5900X dank Preisverfall für 400 Euro eine gute Konkurrenz. All diese CPUs sind in Games bisher aber nur wenig schneller als ein Ryzen 5 5600X, Ryzen 7 5800X oder Core i5-12600F oder 1200KF.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....Asus Prime Z690-P WIFI D4
Format/Sockel (Chipsatz): ....ATX/ Intel 1700 (Z690)
Steckplätze/Preis: ....4x DDR4-RAM, 1x PCIe 5.0 x16, ...1x PCIe 4.0 x16, 2x PCIe 3.0 x16, ... 1x PCIe 3.0 x1, 3x M.2 PCIe 4.0 / 250 Euro

ALTERNATIVE

Den Einstieg bei Übertakter-Mainboards gibt es beim Sockel 1700 ab 150 Euro – wer nicht übertakten will, kann auch ein B660-Modell für ab 110 Euro – achtet aber auf DDR4-Kompatibilität. Für AMD-CPUs gibt es für Übertakter massig Auswahl ab 140 Euro (B550- oder X570-Chipsatz).

RAM

Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard: ....32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: ....CL18-22-22 / 140 Euro

M.2-SSDs

Modell SSD/HDD: .. Western Digital WD Black SN750 (M.2) / .... SanDisk Ultra 3D (SATA-SSD)
Kapazität SSD/HDD:................. 2000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: ....190 Euro / 160 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis:.....Lian Li LANCOOL 215, 2x 200mm (RGB) ...... und 1x 120mm vorverbaut; Grafikkarten bis 37,0 cm, ... CPU-Kühler bis 16,6 cm Höhe, Preis: 90 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Azza Blizzard SP 240mm, ...All-in-One-Wasserkühlung mit 240mm-Radiator, 80 Euro
Netzteil/Preis:.............Seasonic Focus GX 7500 Watt ....(vollmodular), Preis: 95 Euro

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... INNO3D GeForce RTX 3080 X3 OC
Chip-/Speicherbandbreite: .....1440 MHz MHz (Boost 1725 MHz) / 760 GB/s
Speicher/Preis: .... 10 GB GDDR6X-RAM / derzeit ab 970 Euro

ALTERNATIVE

Ähnlich stark und für etwa 950 Euro zu haben ist die AMD Radeon RX 6800 XT-Reihe. Die schnelleren Nvidia-Modelle sind beim Preis-Leistungs-Verhältnis enorm schwach – bei AMD wäre für Enthusiasten die RX 6900 XT für 1100 bis 1200 Euro noch in einem akzeptablen Rahmen.

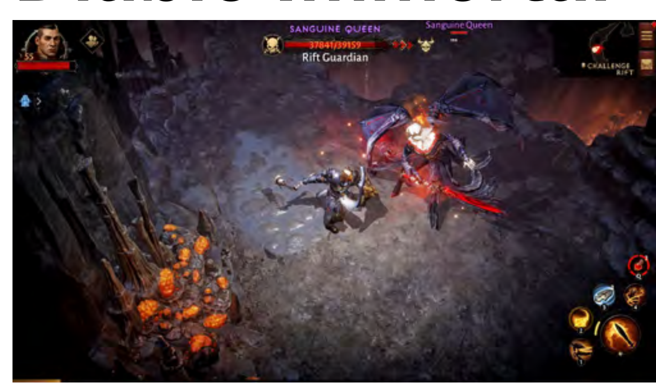
Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Nachdem die Preise seit Anfang des Jahres kontinuierlich sinken, scheinen die extrem hohen Preise des Jahres 2021 endgültig Vergangenheit zu sein. Trotzdem bezahlt man noch immer – in Relation zur Leistung – deutlich mehr als im Herbst 2020. Wir bleiben daher weiterhin dabei, den Preis mit und ohne Grafikkarte für unsere PC-Vorschläge zu nennen.

Im nächsten Heft*

❑ Test

Diablo Immortal



Gerade erst für den PC angekündigt, ist es Anfang Juni bereits so weit und wir können den Diablo-Free2Play-Ableger spielen.

❑ Vorschau

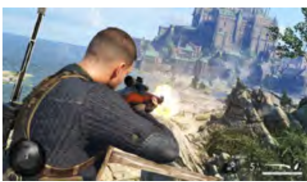
The Quarry



Das Horror-Spiel der Until-Dawn-Macher erscheint Mitte Juni, wir rechnen mit letzten Infos kurz vor dem Test.

❑ Test

Sniper Elite 5 | Anspielen konnten wir den Titel bereits für dieses Heft, bald folgt dann der Test.



❑ Vorschau

F1 22 | Anfang Juli startet für Zocker die neue Formel-1-Saison – wir hoffen vorher auf neue Infos.



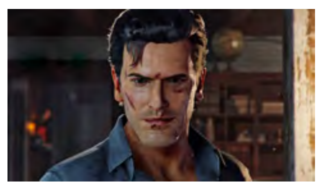
❑ Test

Vampire: The Masquerade – Swansong | Wir schauen uns das neue Vampir-RPG genauer an.



❑ Test

Evil Dead: The Game | Starke Lizenz, starke Survival-Action? Das überprüfen wir im Test!



PC Games 07/22 erscheint am 15. Juni!

Vorab-Infos ab 11. Juni auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Simon Hoffmann, Jonas Höger, André Linken, Annika Menzel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Sönke Siemens, Dominik Zwingmann
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Activision Blizzard

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk, Christian Zamora
Webdesign Daniel Popa, Herbert Haida

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 35 vom 01.01.2022.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 82,- EUR, PC Games Magazin 61,- EUR
Österreich: PC Games Extended 90,- EUR, PC Games Magazin 69,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 97,- EUR, PC Games Magazin 76,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn



marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

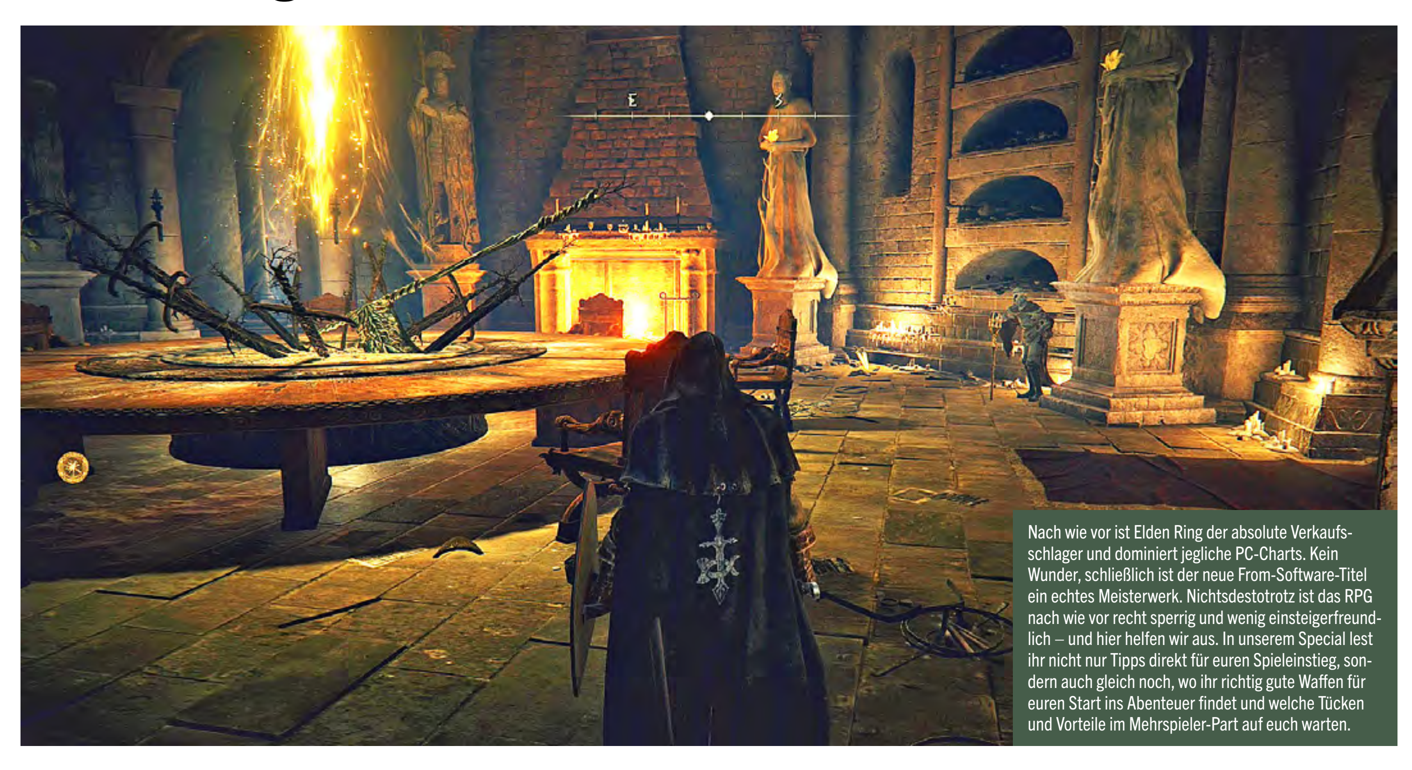
30 Jahre **Wolfenstein 3D**



Seit einiger Zeit ist das Shooter-Urgestein ja hierzulande nicht mehr indiziert – gut so, denn so können wir nun immerhin ein Special über den Titel machen, der einst den Grundstein für Doom und damit ein ganzes, heute nicht mehr wegzudenkendes Genre legte. Und natürlich für ein Franchise, das uns heute noch mit neuen Ablegern beglückt – von denen manche allerdings noch immer auf irgendwelchen unschönen Listen stehen.

TIPPS UND TRICKS Seite 106

Elden Ring



Nach wie vor ist Elden Ring der absolute Verkaufsschlager und dominiert jegliche PC-Charts. Kein Wunder, schließlich ist der neue From-Software-Titel ein echtes Meisterwerk. Nichtsdestotrotz ist das RPG nach wie vor recht sperrig und wenig einsteigerfreundlich – und hier helfen wir aus. In unserem Special lest ihr nicht nur Tipps direkt für euren Spieleinstieg, sondern auch gleich noch, wo ihr richtig gute Waffen für euren Start ins Abenteuer findet und welche Tücken und Vorteile im Mehrspieler-Part auf euch warten.

30 JAHRE WOLFENSTEIN 3D:
SKANDALSPIEL UND SHOOTER-WEGBEREITER

Vom Shooter-Skandalspiel bis zur Wiederbelebung der Marke durch den schwedischen Entwickler Machine Games: Wir blicken zurück auf die Geschichte der legendären Wolfenstein-Serie.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

Was viele nicht wissen: Die Wolfenstein-Serie startete nicht mit Wolfenstein 3D! Denn das „3D“ im Titel beschreibt nicht nur die moderne Darstellungsform des Spiels, sondern steht letztlich auch für den dritten Teil der Reihe. Ihren Ursprung fand die Serie nämlich bei Muse Software Anfang der 1980er. Die 1978 von Ed Zaron und Silas S. Warner gegründete US-Firma entwickelte neben Videospielen auch klassische Heimanwender-Software wie beispielsweise das Textverarbeitungsprogramm Super-Text. Warner hatte schließlich die Idee für ein Spiel, bei dem „ein Typ durch Räume laufen“ sollte. Das klingt nach nicht sonderlich viel, und wenig verwunderlich wurde daraus auch zunächst kein Spiel. Erst als Warner den Kriegsfilm Die Kanonen von Navarone (1961) mit Gregory Peck und Anthony Quinn in den Hauptrollen sah und am gleichen Tag das Actionspiel Berzerk testete, entwickelte sich ein Konzept. In Castle Wolfenstein übernahm der Spieler die Rolle eines durch die Nazis gefangenen US-Soldaten, der sich mit Waffengewalt aus dem namensgebenden Gemäuer herausschießen musste. In seinen Grundzügen besaß das Spiel neben Action- auch sehr frühe Stealth-Elemente und gilt daher als großer Einfluss für das Genre.

Erster Erfolg und Wolfenstein-Niedergang

Warner entwickelte zudem einen Zufallsgenerator, der die rund 60 Räume zum Start einer Partie neu zusammenwürfelte. Auffällig: Schon damals kamen Sprach-Samples zum Einsatz, die Warner mit der Muse-Software The Voice aufnahm. Und so landeten etwa Ausdrücke wie „Achtung, Schweinehund. Halt!“ im Spiel. Castle Wolfenstein erschien im September 1981 auf dem Apple II, wurde aber auch unter anderem für Commodore 64 oder Atari 400/800 umgesetzt. Das Spiel verkaufte sich bis 1983 rund 50.000 Mal. Der 1985 veröffentlichte Nachfolger führte die Geschichte fort. Diesmal sollte man Adolf Hitler mit einer zuvor eroberten Bombe in einer Berliner Bunkeranlage in die Luft jagen. Die Macher forcierten die Stealth-Elemente und ersetzten etwa Granaten durch lautlose Dolche. Auch war es möglich, getötete Gegner nun zu verstecken. Für den ganz großen Erfolg reichte es aber dennoch nicht, da das Spiel inhaltlich doch zu sehr stagnierte. Ohnehin steckte Muse Software zu dieser Zeit bereits in großen finanziellen Nöten und entließ größere Teile der Belegschaft. Während Warner zu Microprose wechselte, zerbrach Muse Software 1987 endgültig.

Bild: macrovector, 123RF.com

Der Startbildschirm von Wolfenstein 3D: So leise wie sich BJ Blazkowicz hier gibt, ist er im Spiel nur allzu selten. Dabei gelten die frühen Wolfenstein-Spiele als Stealth-Vorreiter. (Quelle: Moby Games)

Wolfenstein 3D: Der Skandal-Shooter

Die Marke Castle Wolfenstein verschwand im Zuge der Muse-Pleite vom Markt. Doch ein junges Entwicklerteam aus ehemaligen Softdisk-Mitarbeitern hatte sie nicht vergessen: id Software. Das am 01. Februar 1991 gegründete US-Studio bestehend aus John und Adrian Carmack, John Romero und Tim Hall feierte frühe Erfolg mit der Commander-Keen-Serie und suchte nach einer neuen Herausforderung. Es kam die Idee einer Neuinterpretation von Castle Wolfenstein auf. Doch es war unklar, wo die Lizenz nach dem Niedergang von Muse Software lag. Also rief man Silas Warner an, der den Kontakt herstellte. Schlussendlich konnte id Software die Wolfenstein-Lizenz für 5000 US-Dollar kaufen. Aus heutiger Sicht ein geradezu irrwitziges Schnäppchen! Die Arbeiten an Wolfenstein 3D begannen Mitte Januar 1992. Als Basis diente die Technik von Catacomb 3D, das im November 1991 erschien, aber damals noch auf 16 Farben und EGA-Auflösung basierte. Adrian Carmack übernahm als Lead Artist die kreative, optische Führung und arbeitete 2D-Sprite-Grafiken in 16 Farben aus. Aufgrund der 3D-Umgebung allerdings wurde schnell klar, dass ein einfaches Sprite nicht ausreichen würde. Schließlich müsste man Animationen einbauen, die die Figuren in der Bewegung von allen Seiten zeigen könnten. id Software benötigte Unterstützung. Also holte man Jim Norwood mit ins Boot. Er war zuvor bei Apogee als Software-Entwickler tätig und übernahm auch das Artdesign. Er schlug vor, von EGA auf VGA und damit auch von 16 auf 256 Farben zu wechseln. Das brachte mehr Möglichkeiten beim Erstellen der Charaktermodelle und Levels. Gerade bei der Gestaltung der Umgebungsgrafik hatte id Software dadurch mehr Optionen. Doch das war nicht die einzige technische Neuerung. So verwendete man die damals fortschrittliche Sound-Blaster-Technologie, um Sprach-Samples – passend zum Original – zu integrieren. Zur Soundkulisse gehörten selbstverständlich auch die für damalige Verhältnisse wuchtigen Waffen-Klänge. Im Level-Baukasten TED5 war es zudem möglich, sogenannte „Sound-Zones" anzulegen. Dadurch konnte man einzelne Bereiche auf den Karten abriegeln. In der Praxis bedeutete das: Wenn wir in Raum A ordentlich rumballerten, alarmierten wir dadurch nicht alle Wachen in Raum B. So verhinderte man, dass die Computergegner im schlimmsten Fall alle auf einmal ihre Position verließen und der Level am Ende leer war.



Wolfenstein 3D erschien als Shareware-Produkt, bei dem man sich mehrere Erweiterungspakete dazu kaufen konnte. Spätere Episoden beziehungsweise Kapitel brachten auch neue Gegnertypen ins Spiel. (Quelle: Moby Games)

Shooter-Urvater im Shareware-Modell

Das Gameplay von Wolfenstein 3D orientierte sich zu Beginn noch stark an den zwei Vorgängern. John

Die Animationen fielen vergleichsweise detailreich aus. Die 3D-Umgebung jedoch erforderte auch zusätzliche Grafik-Tricks, um etwa stürzende Feinde darzustellen. (Quelle: Moby Games)

Romero erklärte während der Game Developers Conference 2022 noch, dass Funktionen wie „das Durchsuchen von Körpern, das Wegziehen von Soldaten, damit andere diese nicht sehen und Verdacht schöpfen könnten oder auch das Einbrechen in Läden oder Schränke“ zunächst noch enthalten waren. Jedoch stellte sich schnell heraus, dass das „Run'n'Gun“-Gameplay dem Entwicklerteam wesentlich mehr Freude bereitete. „In der gesamten Entwicklungszeit eines Spiels versuchst du, den Spaß herauszuarbeiten. Und manchmal bringen diesen nicht die Features, die du zunächst erwartet hast. Du musst auf das Spiel hören. Der Spaß bei Wolfenstein entstand durch das schnelle Rennen und das unglaublich brutale Ballern. Der Sound der Gatling-Gun, die Schmerzens- und Sterbeklänge – sie waren der Herzschlag des Spiels“, führt Romero martialisch aus. Alle überflüssigen Elemente, die das Gameplay verlangsamen könnten, flogen Stück für Stück aus dem Spiel. Als Titelheld debütierte US-Army-Ranger William Joseph Blazkowicz (kurz „BJ“ genannt), der mit der Ermordung von Adolf Hitler betraut wurde, der ihm zum Ende des Spiels als Cyborg gegenübersteht. Auch wenn spätere Serienteile eine alternative Wolfenstein-Zeitlinie einführen, ist Blazkowicz mit der Ausnahme von Wolfenstein: Enemy Territory (2003) stets der Hauptcharakter. Die Entwicklungsgeschichte von Wolfenstein 3D steckt voller spannender Anekdoten. Beispielsweise wäre beinahe eine Zusammenarbeit zwischen Sierra Online und id Software zustande gekommen, sie scheiterte allerdings an finanziellen Unstimmigkeiten. Zudem zog id Software im Verlauf der Entwicklung von Wolfenstein auch vom kalten Wisconsin ins sonnige Dallas in Texas um. Das Kernteam, das später aus acht Männern bestand, pflegte in dieser Zeit eine ausgesprochen enge Zusammenarbeit und war sich bewusst darüber, dass hier etwas Besonderes entstehen würde.

Im Gegensatz zu heutigen Produktionen erschien Wolfenstein 3D aber nicht als eine große Vollversion. Stattdessen setzte man damals auf das Shareware-Modell. Das bedeutet: Die Shareware-Version ging zuerst raus und durfte frei kopiert werden; sie diente als Appetitmacher. „Es war die Idee, dass wir die Shareware veröffentlichen würden und mit dem Verkauf beginnen. In diesem Zeitfenster würden wir schließlich die verbliebenen zwei Kapitel fertigstellen. Die 20 Levels mussten noch fertig werden, damit wir sie an die Kunden rausschicken konnten“, erklärt John Romero. Apogee-Gründer Scott Miller entwickelte ein umfangreiches Verkaufsmodell mit mehreren Preisstufen: Für 35 US-Dollar erhielten Spieler die Trilogie mit 30 Levels, für zusätzliche 15 Dollar bekamen sie eine weitere Trilogie mit 30 Levels hinzu und für weitere zehn Dollar gab es noch ein Handbuch mit Detailinformationen zu den 60 Levels. Für das Team bedeutete dies harte Wochen des Crunches, in denen die Mitarbeiter unter anderem auch Installations- und Packroutinen entwickeln mussten. Schließlich wurden damals Spiele noch auf Disketten vertrieben und konnten nicht bequem aus dem Internet geladen werden. Schlussendlich wurde Wolfenstein 3D nach einer finalen Nachtschicht am 05. Mai 1992 fertig – passenderweise war dies auch Adrian Carmacks 33. Geburtstag. Romero fasst diesen Moment mit einem einzigen Satz zusammen: „Wir verließen das Büro sehr müde, aber wir waren uns sicher, dass sich alles verändert hatte.“



Die einzelnen Episoden besaßen alle unterschiedliche Wand-Texturen, die sie voneinander abhoben. Die Gegnertypen variierten dabei nur leicht. (Quelle: Moby Games)

Beschlagnahmt und zwischen den Fronten

Wolfenstein 3D erschien also als Shareware-Spiel und erreichte so schnell eine breite Masse. Ein Großteil der Kunden war derart begeistert von dem Shooter, dass sie das Komplettpaket mit allen Levels und dem Handbuch kauften. Bis Ende 1993 gingen laut Apogee über 100.000 Versionen des Spiels raus. Bis 1995 wurden gar 250.000 Versionen bei einem Umsatz von

Bild: macrovector, 123RF.com

Die Waffen-Sounds waren dank Sound-Blaster-Unterstützung ihrer Zeit voraus. Sie machten viel vom Charme des Spiels aus. (Quelle: Moby Games)

zweieinhalb Millionen US-Dollar verkauft). 20 Prozent der Umsätze ging dabei auf nicht-amerikanische Märkte zurück. In Deutschland wurde das Spiel oft unter der Hand verkauft oder gar als illegale Raubkopie weitergegeben. Wolfenstein 3D und die ebenfalls in Deutschland indizierte Erweiterung Spear of Destiny brachten id Software einen enormen finanziellen Boost, aber auch das technische Knowhow für den nächsten großen Shooter-Knall: Doom.

In Deutschland allerdings geriet Wolfenstein 3D schnell ins Kreuzfeuer des Jugendschutzes. Am 25. Januar 1994 wurde das Spiel durch das Amtsgericht München und das Amtsgericht Tiergarten beschlagnahmt. Grund dafür war aber nicht etwa die Darstellung verfassungsfeindlicher Symbole wie Hakenkreuze. Vielmehr begründete sich das Urteil in der exzessiven Gewaltdarstellung und der „spielimmanenten Verherrlichung des Selbstjustizgedankens sowie der positiven Bewertung und Gewichtung reißerisch gestalteter Todesszenarien". Aufgrund der dargestellten Nazi-Symbolik geriet Wolfenstein 3D vier Jahre später erneut in die Presse. Ein „Anhänger der nationalsozialistischen Szene" verwendete den Shooter und dessen Inszenierung von Hakenkreuzen, Hitler-Bildern und dem Horst-Wessel-Lied im Hauptmenü als Objekt für Nazi-Propaganda und verteilte es über sein Forum. Der Rechtsextreme wurde vom Oberlandesgericht Frankfurt am Main verurteilt, doch die Tragweite dieses Urteils traf vor allem die Spielebranche. Die Richter wendeten nicht die Sozialadäquanzklausel an, die Kunst die Darstellung derartiger Symbole und Motive erlaubte. Dieses Urteil beeinflusste Entwickler und Vertriebsfirmen für Computer- und Videospiele stark und sorgte letztlich dafür, dass in Deutschland über Jahrzehnte Games mit Hakenkreuzen und anderen Motiven angepasst werden mussten. Die Beschlagnahmung von Wolfenstein 3D und die Streichung vom Index erfolgte in Deutschland erst im Herbst 2019.

Neustart bei MachineGames

Dadurch, dass Doom noch erfolgreicher sein sollte als Wolfenstein 3D, setzte id Software andere Prioritäten. Man gab die Lizenz an externe Entwickler raus und überblickte die Produktion lediglich: Der 2001 veröffentlichte nächste Ableger wurde von Gray Matter Interactive sowie Nerve Software entwickelt und steht in Deutschland nach wie vor auf dem Index. Die geplante Erweiterung der Solo-Kampagne dieses Titels sollte es aber nicht geben. Der Einzelspieler wurde nämlich 2003 aufgrund von Entwicklungs-



Die Wahl der Schwierigkeitsgrade untermauert Wolfenstein 3D treffend mit dem dazu passenden Konterfei von BJ Blazkowicz. Diese Darstellungsform übernahm id Software auch für Doom. (Quelle: Moby Games)

Der krönende Abschluss: BJ Blazkowicz nimmt es auch mit einer Cyborg-Version von Adolf Hitler auf. Geht dieser zu Boden, ruft er „Eva, auf Wiedersehen". (Quelle: Moby Games)

problemen eingestellt. Allerdings ließen id Software sowie Mitentwickler Splash Damage und Publisher Activision das Projekt nicht fallen. Stattdessen veröffentlichte man den fertigen Multiplayer-Part kostenlos via Download-Version. Der Taktik-Shooter galt über viele Jahre als Alternative zu Counter-Strike und erfreute sich in der E-Sport- und Online-Szene großer Beliebtheit. Der 2009 erschienene und von Raven Software entwickelte nächste Teil wurde in seiner Originalfassung indiziert und bundesweit beschlagnahmt. Eine deutsche Version wurde dagegen zurückgezogen. Das Franchise steckte zu diesem Zeitpunkt in einer Krise und war weit vom Ruhm früherer Tage entfernt. Zur gleichen Zeit übernahm Zenimax Media, der Mutterkonzern von Bethesda, id Software, und damit auch die Marke Wolfenstein. Während id an einer Neuausrichtung von Doom schraubte, betraute man das schwedische Studio Machine Games mit einem Reboot der Reihe. Jens Matthies, Mitbegründer des Studios und Creative Director von Wolfenstein: The New Order führte gegenüber PC Gamer die Herangehensweise aus: „Wir haben uns Wolfenstein 3D angeschaut. Denn das ist die Quelle und es ist die freieste Interpretation von Wolfenstein. Schließlich wurde es damals von ein paar jungen Leuten im Keller entwickelt – ohne jeglichen Anspruch für wahre Kunst. Es ist einfach nur der Mist, den sie für cool hielten, und genau das ist die Kraft hinter dieser Geisteshaltung." Man orientierte sich stark am Original, machte aus BJ Blazkowicz einen wortkargen und kriegsmüden Soldaten, der nach seiner Flucht von Schloss Wolfenstein in ein Koma fällt und sich plötzlich in einer von den Nazis regierten Welt wiederfindet. „Wenn du ein Wolfenstein-Spiel entwickelst, dann bekommst du es mit Nazis zu tun. Das ist ein Fakt, an dem du nicht vorbeikommst. Die Frage ist allerdings, wie man den Kampf mit den Nazis möglichst beeindruckend und eindringlich angeht. Auch wenn wir die Nazis im Spiel überstilisieren, basieren sie dennoch auf einer realen Ideologie. Hätten wir diesen Aspekt weniger deutlich behandelt, wäre das eine Verharmlosung dessen, worum es bei dieser Ideologie geht", erklärt er weiter. Für die Neuinterpretation von Wolfenstein nahm man sich unter anderem ein Vorbild an Quentin Tarantinos Film Inglourious Basterds (2009). Man erschuf eine düstere und brutale Zukunftsvision und überzeichnete sie derart, dass sie immer wieder in die Satire abdriftet. Schwarzer Humor spielt in allen Wolfenstein-Spielen von Machine Games eine wichtige Rolle und


Das 2019 veröffentlichte Wolfenstein: Youngblood ist ein Koop-Spiel, in dem zwei Spieler die Rollen von BJ Blazkowiczs Töchtern Jessie und Zofia übernehmen. Sie gehen auf die Suche nach ihrem verschwundenen Vater. (Quelle: Bethesda)

Bild: macrovector, 123RF.com

Die Action ist Wolfenstein 2: The New Colossus ist schnell und teils schon chaotisch. Das Spiel schließt an die Geschehnisse seines Vorgängers an. (Quelle: Bethesda)

hebt die Serie spürbar von der Shooter-Konkurrenz ab. Matthies: „Du bist auf dem Schlachtfeld und kämpfst mit Nazis … aber manchmal musst du auch einfach ein Tablett mit Kaffee tragen und servieren. Ich liebe das! Ich denke, das verankert das Geschehen in der Realität.“ In Deutschland erschien das Spiel trotzdem in angepasster Form: BJ Blazkowicz kämpfte hier gegen „das Regime“, und auch die Symbolik wurde abgeändert. Wolfenstein: The New Order (2014) und Wolfenstein 2: The New Colossus (2017) avancierten zu zwei der besten Story-Shooter dieser Zeit und überzeugen durch ihre starke Technik, das gelungene Gameplay und den erzählerischen Anspruch dahinter. Das 2016 veröffentlichte Wolfenstein: The Old Blood, das Koop-Spin-off Wolfenstein: Youngblood (2019) und die VR-Adaption Wolfenstein: Cyberpilot (2019) konnten da in puncto Qualität nicht ganz mithalten. Die letzten beiden Titel aber waren die ersten Serienteile, die unter der Sozialadäquanzklausel liefen und auch in Deutschland wieder Hakenkreuze und andere Motive darstellten. Wolfenstein 3D blickt zurück auf eine dreißigjährige Geschichte, die sich bis heute in den aktuellen Machine-Games-Adaptionen wiederfindet. Wie hätte die Gaming-Welt wohl ausgesehen, wenn Wolfenstein 3D kein Erfolg gewesen wäre? Auch wenn heute viele Doom als Initialzündung für die Shooter-Revolution hernehmen, so kommt Wolfenstein 3D sicher eine ebenso wichtige Rolle zu. ❑

Obergruppenführer Irene Engel ist in Wolfenstein: The New Order eine Gegenspielerin von BJ Blazkowicz. Ihr denkt, sie übersteht diese Attacke hier nicht? Falsch gedacht! (Quelle: Bethesda)

Elden Ring

Tipps & Tricks fürs Überleben im Zwischenland

Ihr braucht Hilfe bei Elden Ring? Dann seid ihr hier an der richtigen Adresse! Auf den folgenden 7 Seiten stehen wir euch mit Tipps, Tricks und Rat bei eurer Reise durch die tödliche Spielwelt des Rollenspiel-Epos zur Seite!

Von: Jonas Höger, Maik Koch & Lukas Schmid

REISEFÜHRER – MIT DIESEN TIPPS STARTET IHR EURE REISE INS ZWISCHENLAND

Unser Reiseführer zu Elden Ring erläutert euch die ersten Schritte im opulenten From Software-Meisterwerk.

Charakter-Erstellung

Die Klassen in Elden Ring teilen sich auf 10 vorgefertigte Helden auf. Wie immer gilt: Die Stats spielen lediglich für den Spielstart eine Rolle, ihr dürft alle Attribute auf maximal 99 leveln. Auch die Startgeschenke sind wieder mit von der Partie. Es gilt: Alle Items der Startgeschenke, Waffen, Rüstungsteile und mehr findet ihr auch in der Spielwelt. Nachdem ihr euch für eine der folgenden Klassen entschieden habt, legt ihr auch Aussehen, Geschlecht sowie Alter und ein Andenken fest. Die Andenken erklären wir kurz auf der nächsten Seite.



Vertraut ihr Melina? Am Anfang solltet ihr das tun.

Die Charakter-Klassen im Überblick

Folgende Charakter-Klassen stehen euch beim Spielstart zur Verfügung.

Attribute der Charaktere	Vagabund	Krieger	Held	Bandit	Astrologe	Prophet	Samurai	Gefangener	Bekenner	Bettler
Stufe	**9**	**8**	**7**	**5**	**6**	**7**	**9**	**9**	**10**	**1**
Kraft - steigert LP, Feuerresistenz und Immunität	15	11	14	10	9	10	12	11	10	10
Geist - steigert FP und Fokus	10	12	9	11	15	14	11	12	13	10
Kondition - steigert Ausdauer, Robustheit, max. Ausrüstungs-Last	11	11	12	10	9	8	13	11	10	10
Stärke - schwere Waffen, steigert Stärke-Skalierung und körperliche Abwehr	14	10	16	9	8	11	12	11	12	10
Geschick - komplexe Waffen, steigert Geschick-Skalierung, senkt Zauberzeit und Fallschatten, fester Sitz im Sattel	13	16	9	13	12	10	15	14	12	10
Weisheit - Zaubereien möglich, steigert Weisheit-Skalierung und Magie-Resistenz	9	10	7	9	16	7	9	14	9	10
Glaube - Ausrufungen möglich, steigert Glaube-Skalierung	9	8	8	8	7	16	8	6	14	10
Arkanenergie - verbessert den Item-Drop der Gegner, steigert Heilig-Resistenz, Lebenskraft und bestimmte Zauber und Ausrufungen	7	9	11	14	9	10	8	9	9	10

Der erste Bosskampf scheint aussichtslos. FromSoft-Profis werden alles versuchen, den Gegner gleich zu legen.

Andenken zum Spielstart

Auch in Elden Ring wählt ihr wieder ein Geschenk zum Spielstart. Wir empfehlen euch klar die Goldene Saat. Dadurch dürft ihr gleich am ersten Ort der Gnade eurer Heilflasche eine Aufladung hinzufügen. Aber auch die Effekte der anderen Items sind nicht zu verachten.

Rotes Bernsteinmedaillon

Talisman: Erhöht maximale Lebenspunkte (LP)

Zwischenlandrune

Item: Verleiht euch Runen zum Kauf von Items oder Level-Ups.

Goldene Saat

Item: Fügt Heiligflaschen Aufladungen hinzu.

Asche der Vampirwichte

Asche: Gewährt euch an bestimmten Stellen im Spiel Unterstützung im Kampf. Ihr benötigt aber zunächst das Item zum Auslösen.

Gesprungene Töpfe

Item: Behälter für Wurfgeschosse wie Feuertöpfe, Magietöpfe usw. Legen die Anzahl der Wurfgeschosse fest und verbleiben nach Nutzung eines Wurfgeschosses im Inventar.

Steinschwertschlüssel

Schlüssel: Brechen Siegel-Nebel an Wichtstatuen. Nur ein Mal verwendbar.

Betörende Äste

Item: Anwendung auf Gegner. Lassen diese dann für euch Kämpfen.

Gekochte Garnelen

Item: Erhöht Resistenz gegen körperlichen Schaden. Angeblich gibt es im Zwischenland einen Koch, der diese Zubereitet.
Shabriris Kummer
Talisman: Lenkt die Aggression von Feinden auf euch.

Allgemeine Tipps

Die folgenden Tipps sollen euch den Einstieg in die Gamplay-Mechaniken und Features von Elden Ring erleichtern. Wir reißen kurz für den Spielbeginn wichtige, grundlegende Dinge im From Software-Rollenspiel an. Analog zu den Seelen in Dark Souls erhaltet ihr von besiegten Gegnern Runen, die ihr für Level-Ups an Orten der Gnade oder bei Händlern für Items ausgebt.

Die richtige Klasse für Anfänger

Während Dark-Souls-Profis bei der Charakter-Erstellung im Vorteil sind, probieren Anfänger hier einfach aus. Im Menü für die Charaktergrundlage ruft ihr mit der Hilfe-Taste die Erklärung auf. Navigiert ihr mit dem Digikreuz die einzelnen Punkte durch, erhaltet ihr so Informationen, was die Attribute bedeuten. Anfänger starten mit dem Vagabund ins Abenteuer. Dieser besitzt einen Schild mit 100 Prozent Block für physische Attacken sowie hohe Attribute bei Kraft und Kondition. Stärke und Geschick sind auch ausgeprägt, womit ihr eure Startwaffe gut handhaben dürftet. Setzt aber zunächst den Helm ab, um keine langsame Rolle durch zu hohe Ausrüstungs-



In der Höhle des Wissens erhaltet ihr viele Tipps zum Kampfsystem.



Die Karte lässt euch Markierungen und Wegmarker hinzufügen - nützlich für die Reiseplanung.

last auszuführen. Außerdem solltet ihr die goldene Saat wählen, um gleich am ersten Ort der Gnade die Anzahl eurer Heilflaschen permanent aufzuwerten.

Besucht die Höhle des Wissens

Nach dem Scheitern am ersten Boss findet ihr euch in einer dunklen Höhle wieder. Ihr erhaltet an dieser Stelle eine Flasche mit Purpurtränen und eine mit Himmelstränen. Damit füllt ihr eure LP sowie eure FP auf. Der Geist in eurer Nähe empfiehlt euch den Sprung nach unten. Traut euch ruhig, hier wartet ein Tutorial mit einfachen Gegnern auf euch. Hier erfahrt ihr Details zur Steuerung und den Orten der Gnade. Beispielsweise nutzt ihr die X-Taste nun nicht mehr zur Interaktion sondern zum Springen. Am Ende wartet ein einfacher Bosskampf, den ihr mit all den erhaltenen Tipps leicht meistert.

Angepasstes Kampfsystem

Das Kampfsystem wurde aus Dark Souls übernommen und bietet ein paar sinnvolle Anpassungen. Eure Waffe in der linken Hand führt ihr nun beidhändig, indem ihr die Dreieck-Taste gedrückt haltet und dann R1 betätigt. Mit L1 statt R1 nehmt ihr die Waffe in der linken Hand beidhändig. Dies erhöht den Schaden-Output um 50 Prozent und lässt Gegnern mit Schilden weniger Chancen. Für den Spielverlauf später spielt das eine Rolle, sobald ihr die Talente der Waffen nutzt. Spielt ihr mit Schild und Schwert, so nehmt ihr zunächst euer Schwert beidhändig, bevor ein aktives Talent mit L2 auslöst. Obendrein spendieren die Entwickler eurem Elden Ring-Helden den neuen und effektiven Abwehrkonter! Mit L1 haltet ihr euren Schild hoch, um zu blocken. Sobald euer Gegner den Schild trifft, drückt ihr R2. Euer Charakter führt einen Konter aus, der den Gegner schwer trifft. Aber Achtung: Sofern euer Gegner genug Gleichgewicht und Haltung besitzt und zwei Mal zuschlägt,



Talente und Affinitäten lassen sich auf alle Waffen beliebig anwenden.

seid ihr anfällig für den zweiten Hieb. Mit der Sprungattacke – X-Taste gefolgt von R2 – brecht ihr die Haltung genauso wie mit einem Aufgeladenen Schlag mittels R2 von hinten. Sobald euer Gegner in die Knie geht, lauft vor oder hinter ihn und verpasst ihm eine kritische R1-Attacke.

Die Karte der Spielwelt

Sobald ihr die Höhle des Wissens und damit den Friedhof der Gestrandeten verlasst, erreicht ihr Limgrave – eines der ersten Gebiete des Zwischenlandes. Mit dem Touch-Pad auf dem Controller ruft ihr die Karte auf. Hier dürft ihr nun zwischen den Orten der Gnade hin und herreisen. Wichtiger sind hierbei aber eher die Wegpunkte und die bis zu 100 Markierungen, die ihr setzen dürft, um eure Zwischenland-Ausflüge zu planen. Ihr wollt eine Stelle markieren, an der ein schwerer Gegner oder ein noch unerreichbarer Schatz wartet? Kein Problem. Ihr ruft die Karte übrigens nur auf, sobald ihr keine Gegner hinter euch her sind und ihr euch nicht im Kampf befindet.

Neue Steinschwertschlüssel

Beim Verlassen des Friedhofs der Gestrandeten stellt ihr fest, dass eine Nebelwand einen Durchgang blockiert. Daneben findet ihr eine Wicht-Statue, in die ihr Steinschwertschlüssel einfügen müsst. Bei manchen Statuen steckt bereits ein Schlüssel drin, bei manchen benötigt ihr zwei Stück. Ihr findet die Schlüssel gut versteckt in der Spielwelt. Solche Nebeltore samt Statuen findet ihr im gesamten Zwischenland.

Werkzeugsatz kaufen

Nach den ersten Schritten folgt ihr dem Licht des Ortes der Gnade zur Kirche von Elleh. Hier findet ihr den Händler Kalé, der euch den Werkzeugsatz ans Herz legt. Damit stellt ihr Items für eure Reise her. Neben Pfeilen, Feuertöpfen oder Gegengiften stellt ihr auch Magie- oder Feuerfett für den temporären Waffenüberzug her. Für all diese Items benötigt ihr Rezepte, die ihr nach und nach von Händlern kaufen oder im Zwischenland aufspüren könnt. Im Startmenü wählt ihr einfach Objektherstellung, unabhängig von den Orten der Gnade.

Nehmt Melinas Angebot an

Nachdem ihr den Händler in der Kirche von Elleh erreicht habt, folgt einfach dem Lichtschein des Ortes der Gnade. Ihr überquert einen Hügel samt Wäldchen in Richtung Norden. Hier patrouillieren Soldaten, die ihr für Runen erledigt. Ihr erreicht auf der anderen Seite hangabwärts einen Ort der Gnade zwischen einem großen Tor und einem Soldaten-Camp. Setzt euch dort ruhig und ein Event wird getriggert. Der NPC Melina bietet euch ihre Begleitung an. Nehmt das Angebot an und ihr erhaltet einen Ring, mit dem ihr euer Pferd Sturmwind rufen dürft. Lehnt ihr ab, bietet euch die Dame an, eure Entscheidung zu überdenken und ihr geht zunächst leer aus. Sobald übrigens der Abend oder die Nacht anbricht, solltet ihr darauf hin gleich zurück zum Ort der Gnade in der Kirche von Elleh zurückreisen. Die dortige Begegnung versorgt euch ebenso mit einem nützlichen Item und demonstriert, dass der Tag-Nacht-Wechsel durchaus andere Events triggern kann. Wie immer gilt die alte Dark-Souls-Regel bei NPCs: Dialoge immer solange ausschöpfen, bis sich Sätze der Charaktere wiederholen.

Geister oder Koop-Unterstützung

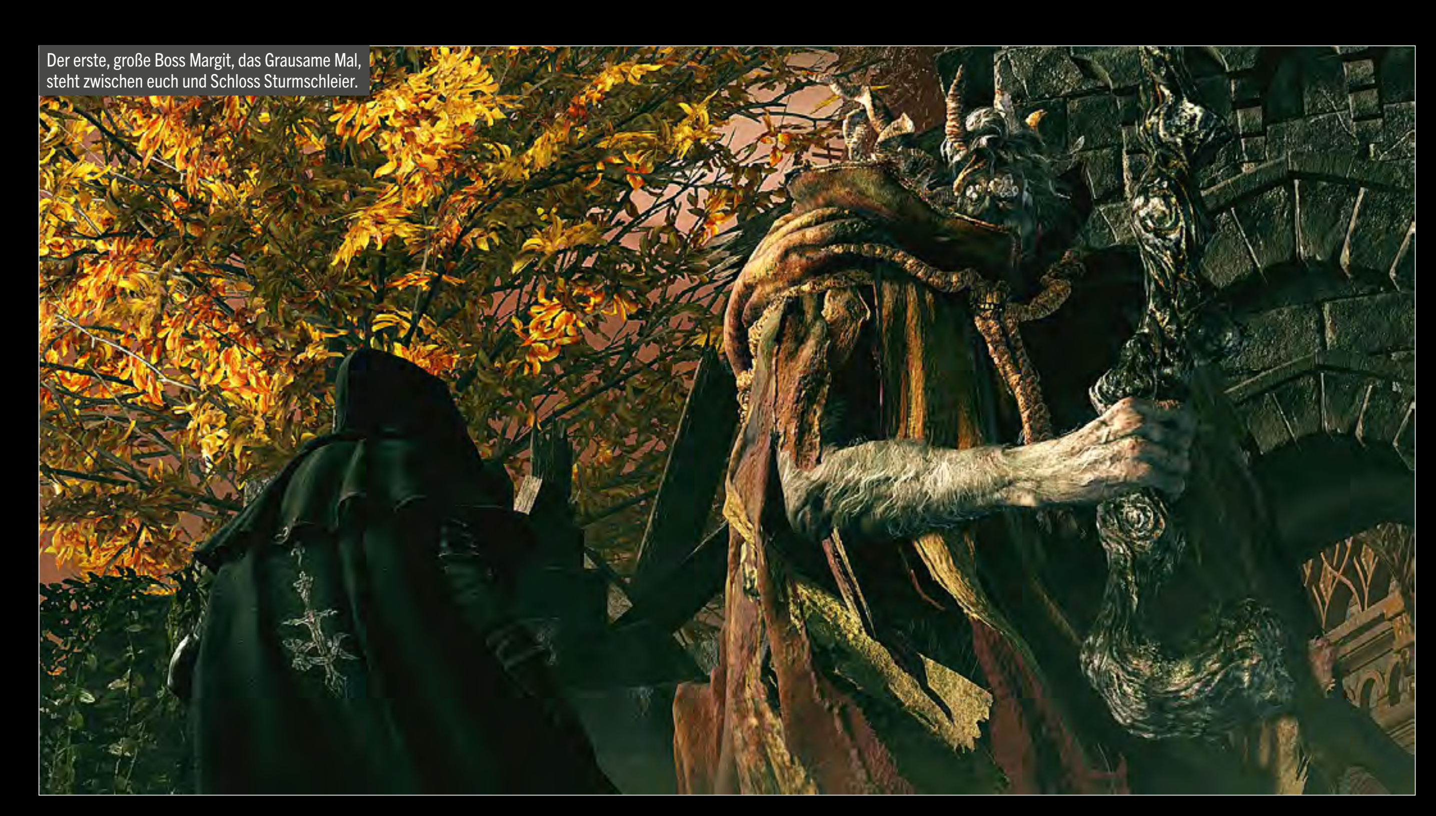
Unterstützung im Kampf gibt es in Elden Ring in Hülle und Fülle. Das Koop-System funktioniert ähnlich wie in Dark Souls. Ihr dürft mittels Items Hilfe rufen, um den Gebietsboss zu legen. Gleichzeitig dürft ihr per Rufzeichen auf dem Boden eure Hilfe anbieten. Achtet darauf: Je mehr Spieler helfen, desto mehr Lebenspunkte besitzt der Boss. Wer lieber ohne andere Spieler unterwegs ist, der nutzt wenigstens die Nachrichten am Boden oder beschwört Geister mit Hilfe der Geisterrufenden Glocke (Besucht die Kirche von Elleh bei Nacht, nachdem ihr mit Melina gesprochen habt!). Dabei müsst ihr euch aber in der Nähe eines Wiedergeburtsdenkmals befinden – dargestellt durch eine Art leuchtenden Grabstein an der linken Bildschirmseite. Legt dann einfach eine der Geister-Aschen in die Item-Auswahl und setzt diese mittels Viereck-Taste ein.

Talente und Affinitäten für Waffen und Schilde

Sobald ihr das Schleifmesser für Kriegsaschen findet, schaltet sich an Orten der Gnade ein entsprechender Punkt frei. Das System fügt ein der jeweiligen Kriegsasche entsprechendes Talent eurer Waffe hinzu. Gleichzeitig bringt das Talent auch eine Affinität mit. Der Clou: Die Affinität kann, muss aber nicht auf die Waffe angelegt werden. Beispiel: Wir haben unserem Schwert die Kriegsasche Goldener Schwur hinzugefügt. Diese Asche bringt die Affinität Heilig mit. Heilig ändert die Skalierung der Waffe auch auf Glauben und fügt die entsprechende Schadensart hinzu, während sie gleichzeitig den physischen Schaden senkt. Ihr dürft aber das Talent Goldener Schwur nutzen und dabei die Affinität auf Standard belassen, um so die ursprüngliche Skalierung beizubehalten. Talente und Affinitäten dürft ihr nach Belieben an- und ablegen.

Erkundungen in der offenen Welt

Bereits ab hier lässt euch das Spiel die Wahl: Folgt der Leuchtspur am Ort der Gnade am Sturmwind-Tor oder erkundet das Gebiet um euch herum. Bevor ihr das Tor passiert, solltet ihr einen Blick ins naheliegende Camp werfen! Am Pfeiler im Camp-Zentrum heimst ihr die Karte für das Startgebiet von Zentral-Limgrave ein. Achtet auf den Chef der Banditen in der Mitte des Camps. Hier lohnt sich das Schleichen und Heranpirschen an die Sol-


Der erste, große Boss Margit, das Grausame Mal, steht zwischen euch und Schloss Sturmschleier.

daten an den Rändern des Camps. Übrigens: Habt ihr alle Gegner in einem Bereich ausgeschaltet, füllt der letzte besiegte Widersacher einen Teil eurer Heilflaschen auf! Sucht unbedingt das Camp ab, es gibt einen versteckten Eingang in einen Keller samt Truhe. Bei den Kutschen achtet ihr auf die Kerzen an der Rückseite. Diese weisen auf Truhen hin, die ihr plündern dürft. Solche Camps sind überall in der Spielwelt von Elden Ring verstreut. Darüber hinaus findet ihr noch kleine Tunnel und Mini-Katakomben, die an Bloodbornes Chalice Dungeons erinnern. Auch Illusions-Wände sind wieder mit dabei. Erkundet einfach das Zwischenland! Sprintet oder reitet ihr übrigens im Galopp durch das Zwischenland, ohne in einen Kampf verwickelt zu sein, kostet euch das keine Ausdauer.

Wichtige erste Schritte in Limgrave

Wir gehen fest davon aus, dass ihr das Tutorial samt der ersten Schritte in Elden Ring locker meistert. Entscheidet ihr euch dem Hauptpfad zu folgen und das Sturmtor zu durchqueren, so empfehlen wir euch, Sturmwind zu rufen und schnell durchzureiten. Lasst den Riesen und alle Soldaten zunächst in Ruhe und folgt dem Pfad. Hier oben findet ihr nämlich am Wegesrand einen leuchtenden Spross, der eine goldene Saat bietet. Ein Stück weiter erreicht ihr die Hütte am Sturmhügel, wo ihr die goldene Saat am Ort der Gnade gleich auf eure Heilflaschen anwendet. Nachdem ihr mit der Dame in der Hütte gesprochen und das Item eingeheimst habt, folgt dem Hauptweg weiter in Richtung Schloss Sturmschleier. Achtet hier auf die Balliste! Reitet linkerhand an den Soldaten vorbei in den Tunnel und rastet hier am Ort der Gnade. An dieser Stelle triggert ihr bei eurer Rast ein paar Dialogoptionen mit Melina. Setzt dann euren Weg nach oben fort. Es folgt eure erste Boss-Begegnung mit Margit, das Grausame Mal. An dieser Stelle ist der Bildschirm-Tod ebenfalls wahrscheinlich. Solltet ihr scheitern, rastet am Ort der Gnade. Melina schlägt euch vor, die Tafelrunde zu besuchen.

Die Tafelrundfeste

Ihr erreicht mit einer Sequenz die Tafelrunde – euer Hub in Elden Ring. Hier seid ihr zunächst sicher und erkundet die Umgebung. Im Hauptraum findet ihr neben einer verschlossenen Tür auch einen Ausgang mit kleinem Balkon. Ihr dürft hier herunterspringen und triggert einen Invader, der anfangs eine echte Herausforderung darstellt. Verschiebt das am besten für später. Sprecht mit allen Charakteren in allen Kammern, bis die Dialoge erschöpft sind. Ihr erfahrt so Hintergründe von denjenigen, die mit euch sprechen. Im Keller hinter Schmiedemeister Hewg findet ihr ein Nebeltor, das ihr mittels Steinschwertschlüssel öffnet. In der Kiste dahinter holt ihr euch Crepus' schwarze Armbrust samt Bolzen. Wir stellen die ersten Anwesenden in der Tafelrundfeste kurz vor. Später finden weitere NPCs ihren Weg hier her.

Sir Gideon Ofnir der Allwissende

Das ranghöchste Mitglied der Tafelrunde verrät euch zu Beginn nicht seinen Namen, sondern heißt euch lediglich willkommen. Der NPC trägt einen Helm, der an die Ringgeister in Der Herr der Ringe erinnert. Er erklärt euch anfangs deutlich, dass ihr nur Gast in der Tafelrunde seid – vorerst! Nach der Rast an der großen Gnade im Hauptraum rückt der Charakter eine Position weiter in ein Hinterzimmer im linken Gang neben dem Balkon. Dort triggert ihr einen weiteren Dialog zu eurem Status in der Tafelrunde.

Diallos

Der mysteriöse Krieger stellt sich euch freundlich vor. Er sucht Lanya, seine Dienerin, die wiederholt verschwunden ist.

Bruder Corhyn (Ausrufungen)

Der Kleriker Corhyn lehrt euch Ausrufungen, das Pendant zu den Wundern und Pyromantien aus Dark Souls. Um die Ausrufungen zu nutzen, benötigt ihr aber ein Heiliges Siegel.

Fia, Gefährtin auf dem Sterbebett

Gefangene in der Feste? Sie gewährt euch eine Umarmung samt „Segen des Firmaments". Achtung: Malus -5 Prozent LP, wenn das Item im Inventar ist. Benutzt das Item, gewährt es kurz Bonus auf Gleichgewicht, danach ist das Item verbraucht und der Malus verschwindet ebenso.

Schmiedemeister Hewg

Der Schmied verbessert eure Waffen, auch über +3 hinaus. Er ist Gefangener in der Feste. Das Warum bleibt offen. Hier könnt ihr auch Kriegsaschen auf Waffen und Schilde anlegen und diese auch duplizieren mit dem entsprechenden Item.

Zwillingsjungferhüllen

Ihr dürft dem Pärchen Klangperlen anbieten. Ihr kauft hier den weißen sowie blauen Losungsring. Diese bieten Schutz und Hilfe bei Invasionen anderer Spieler. Später erhaltet ihr hier auch weitere Items zum Kauf.



Die Tafelrundfeste ist euer Hub, ähnlich wie der Feuerband-Schrein oder der Nexus.

SIEBEN HERVORRAGENDE WAFFEN, DIE IHR SCHON FRÜH IM SPIEL FINDEN KÖNNT

Wer die brachialen Bosskämpfe in Elden Ring am liebsten alleine bestreitet, der braucht vor allem die richtige Ausrüstung. Deshalb haben wir nun auch ein paar hervorragende Waffen für euch, die ihr schon ganz früh finden könnt.

Ganz schön ungehobelt: Der Flegel

Den Flegel findet ihr direkt auf eurer Route zum Sturmtor und damit in dem Ruinenlager, das von Soldaten und einigen Wölfen nur so wimmelt. Dort seht ihr schon von weitem eine schwarze Kutsche, in dessen hinterer Truhe sich die anfängerfreundliche Quality-Waffe versteckt. Wenn ihr euch durch das Lager schleicht, müsst ihr dafür nicht einmal euer Schwert ziehen. Der Flegel ist nicht nur eine gute Mischung aus Stärke und Geschick, der mit beiden Werten skaliert (jeweils D) und niedrige Anforderungen hat (10 Stärke und 18 Geschick), sondern verfügt auch über einen sehr starken passiven Effekt: Er verursacht nämlich Blutungen. Dabei handelt es sich um einen Statuseffekt, der an Gegnern massiven Schaden verursacht, sobald ihr in oft genug attackiert habt.

Wie die Axt im Wald: Die Großaxt

Wer sich bereits früh sicher ist, dass er die klassische Stärke-Route bestreiten will und deshalb nach möglichst großen Waffen mit viel Wumms sucht, der kommt besonders zu Beginn nicht an der Großaxt vorbei. Die Liebe eines jeden Holzfällers versteckt sich ebenfalls in der Truhe einer schwarzen Kutsche, diese hier ist jedoch in Bewegung, weil sie von zwei Trollen gezogen wird. Ihr findet die Karawane samt Kutsche in der Nähe der Ruinen eines Wegpunkts im Osten von Limgrave. Schaltet einen der beiden Trolle aus, dann kniet der andere nieder und ihr könnt in Ruhe die Großaxt aus dem Kofferraum stibitzen. Mit 30 Stärke hat die Waffe zwar eine ziemlich hohe Anforderung, doch wenn ihr euren Stärkewert auf 20 bringt und die Großaxt zweihändig führt, gleicht ihr die fehlenden 10 Punkte so spielend aus und könnt alles umholzen, was nicht bei drei auf dem Baum ist.

Hunde, die bellen, beißen auch: Der Bluthundreißzahn

Für den Bluthundreißzahn müsst ihr zwar einen Boss besiegen, entsprechend stylisch ist die geschwungene Waffe aber auch. Begebt euch zu dem Siegelgefängnis ganz im Süden von Limgrave, jedoch oberhalb der Halbinsel der Tränen. Nachdem ihr den darin eingesperrten Boss besiegt habt, gehört der Bluthundreißzahn euch. Mit 18 Stärke und 17 Geschick verlangt die Waffe von euch, dass ihr in beide Werte investiert, was durch Skalierungen in beiden Werten aber ohnehin sinnig ist. Der Bluthundreißzahn ist etwas schwerfälliger, weil er zu den großen Krummschwertern gehört, dafür verursacht er guten Schaden und hat genau wie der Flegel einen passiven Blutungseffekt.

Nicht nur was für blutige Anfänger: Das Reduvia

Voll und ganz auf Blutungsschaden konzentriert sich auch der Dolch namens Reduvia. Das gute Stück bekommt ihr im nördlichen Flussarm von See Agheel in der Mitte von Limgrave. Dort greift euch ein feindlich gesinnter NPC namens Blutiger Finger Nerijus per Invasion an. Schon nach kurzer Zeit gesellt sich jedoch der Blutige-Finger-Jäger Yura zu euch und gibt dem Invader eins auf die Mütze. Als Belohnung bekommt ihr dann das Reduvia, einen Dolch der 5 Stärke, 13 Geschick sowie 13 Arkanenergie benötigt und entsprechend skaliert. Zusammen mit dem passiven Blutungseffekt ist die Waffe perfekt für Spieler, die sich auf Arkanenergie fokussieren wollen. Der Kampf gegen Nerijus findet übrigens nicht weit von der Trübflusshöhle statt, wo ihr ein hilfreiches Item für den Kampf gegen Margit findet.

Die Klinge eines einsamen Samurai: Das Uchigatana

Falls ihr euch bei der Klassenwahl von Elden Ring für den Samurai entschieden habt, startet ihr bereits mit dem Uchigatana. Alle anderen finden das tödliche Katana in den Todberührten Katakomben, die sich westlich der Heiligenbrücke im Norden von Limgrave verstecken. Die Waffe könnt ihr dort von einer herumliegenden Leiche aufheben. Das Uchigatana ist eine grandiose Geschick-Waffe, die sich durch ihre schnellen Schnitte und – wie schon einige andere Waffen auf



Das Siegelgefängnis des Bluthundes beherbergt einen knackigen Boss. Doch der Kampf lohnt sich, es winkt eine starke Belohnung!



Sobald ihr die Soldaten der Karawane besiegt habt, könnt ihr euch es auf dem Rücksitz bequem machen. Um die Truhe zu öffnen, müsst ihr aber noch einen der Trolle ausschalten.

dieser Liste – durch ihren passiven Blutungseffekt auszeichnet. Mit 11 Stärke und 15 Geschick könnt ihr die Waffe bereits mit niedrigem Level einwandfrei führen, sie bleibt entsprechend verbessert bis zum Ende ein verlässlicher Begleiter.

Die drei Musketiere lassen grüßen: Der Große Degen

Fordert ihr Gegner gerne auf französische Art in einem stilvollen Duell heraus, empfehlen wir euch den Großen Degen. Die Musketierwaffe befindet sich in einem Soldatenlager, ganz im Süden von Limgrave, jedoch noch oberhalb der Halbinsel der Tränen. Schleicht euch am besten von hinten an, beseitigt die beiden Zauberer auf den Klippenvorsprüngen und hütet euch vor der reitenden Wache. Der große Degen benötigt 15 Stärke und 16 Geschick und skaliert mit beiden Werten, eignet sich also hervorragend für Quality-Builds. Die Waffe ist besonders für Schildnutzer sehr praktisch, weil ihr mit ihr zustechen könnt, während ihr euer Schild hochhaltet. Die perfekte Mischung aus Offensive und Defensive!

Elden Ring trifft auf Star Wars: Die Doppelklinge

Zum Schluss kommen wir dann noch zur wohl coolsten Waffe dieser Liste, die mit einer Verzauberung oder wenn ihr eine der verschiedenen Beschichtungen auftragt, glatt aussieht wie das Doppellichtschwert von Darth Maul aus Star Wars: Die Rede ist natürlich von der Doppelklinge. Die rotierende Waffe braucht 10 Stärke und 18 Geschick, skaliert mit beiden Werten, profitiert beim Aufleveln aber eher von Geschick. Ihr findet die Doppelklinge in einer Truhe in den vom Drachen verbrannten Ruinen, im Agheel-See in der Mitte von Limgrave. Aber passt auf, dass ihr nicht die falsche Schatztruhe in den Ruinen öffnet! Hinter einer der beiden versteckt sich nämlich eine fiese Falle.



In den vom Drachen verbrannten Ruinen warten nette Schätze auf euch, darunter auch die zweifach scharfe Doppelklinge. Passt aber auf, dass ihr hier nicht die falsche Truhe öffnet!

MULTIPLAYER-TIPPS ZU KOOP, LEVEL-GRENZEN, INVASIONS UND MEHR

Sobald ihr das Spiel startet, findet ihr mit dem Runzligen Finger des Befleckten das erste, wichtige Mehrspieler-Item. Hiermit stellt ihr Nachrichten aus vorgefertigten Textbausteinen oder Gesten zusammen, die dann auch in der Spielwelt anderer Elden-Ring-Spieler zu lesen sind. Sobald ihr in Limgrave aus dem Friedhof der Gestrandeten an die Oberfläche gelangt, findet ihr linkerhand vom Ort der Gnade bergab eine kleine Statue mit einem Item. Hier findet ihr die Kleine Goldene Statue. Was die Herbeirufungsreserve bedeutet, was die Statue vom Goldenen Finger unterscheidet und vieles mehr, erklären wir hier.

Koop-Modus: So spielt ihr gemeinsam

Die nötigen Items und Werkzeuge für gemeinsame Erkundungstouren und Bosskämpfe in Elden Ring findet ihr sehr früh im Spiel. Mit dem Krumfinger des Befleckten hinterlasst ihr ein Zeichen auf dem Boden. Damit euer Koop-Partner das Zeichen sehen kann, nutzt er eine Krumfinger-Medizin. Hierfür empfehlen wir euch, den Werkzeugsatz gleich beim ersten Händler an der Kirche von Elleh zu kaufen. Damit lässt sich die Medizin sehr leicht aus zwei Erdenblattblumen herstellen. Die Erdenblattblumen schimmern orangefarben und sind im kompletten Grasland zu finden. Achtet darauf, dass ihr im Koop-Modus euer Pferd nicht nutzen dürft. Außerdem erledigt ihr Gebietsbosse ausschließlich in der Welt des Hosts. Die Spielwelt ist im Koop-Modus teilweise mit Nebelwänden eingegrenzt, allerdings nicht so stark wie in Dark Souls. Ihr dürft also Höhlen, kleine Dungeons, Bosskämpfe aber auch die offene Welt mitsamt aller Gefahren gemeinsam angehen. Solltet ihr an ein Nebeltor gelangen und nicht weiterkommen, so durchquert die Grenze einfach alleine und verabredet euch dahinter erneut. Nutzt zum Heimschicken eines Freundes hier einfach den Fingerabtrenner. Achtet bei Bosskämpfen in Elden Ring darauf, dass Gegner mehr HP besitzen, je mehr Freunde ihr dazuholt. Als Unterstützer in der Spielwelt eurer Freunde stehen euch – immer abgerundet – nur die Hälfte eurer Heilflaschen zur Verfügung. Habt ihr den Gebietsboss gemeinsam erfolgreich besiegt, erhalten alle überlebenden Helfer einen Runenbogen sowie einen Teil an Runen als Belohnung. Koop-Freunde spawnen übrigens immer als orange-gelbliche Phantome, Invader erscheinen in roter Farbe.

Gibt es Level-Grenzen für das Summoning?

In der Elden-Ring-Wiki von fextralife.com gibt es einen Summon Range Calculator. Dieser enthält ein paar Formeln zur vermeintlichen Berechnung der Level-Unterschiede. Gleichzeitig heißt es, alle Beschränkungen für den Koop-Modus werden aufgehoben, sobald Spieler ein Passwort verwenden. Der höher gelevelte Spieler wird dann wohl herunterskaliert. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass Summoning auch dann nicht immer funktioniert, wenn beide Spieler das gleiche Passwort benutzen. Dies kann dann daran liegen, dass der Gebietsboss erledigt wurde und danach der Koop-Modus generell nicht mehr funktioniert. Im Reddit zu Elden Ring finden sich zahlreiche Diskussionen zu diesem Thema. Hier heißt es beispielsweise auch, sobald Margit und Godrick erledigt sind, ist ein Summoning in der Open World in Limgrave nicht mehr möglich. Was nach wie vor funktioniert, sind Dungeons, Katakomben und Höhlen, sofern dort die Bosse noch aktiv sind.

Mehrspieler-Passwort und Gruppenpasswort

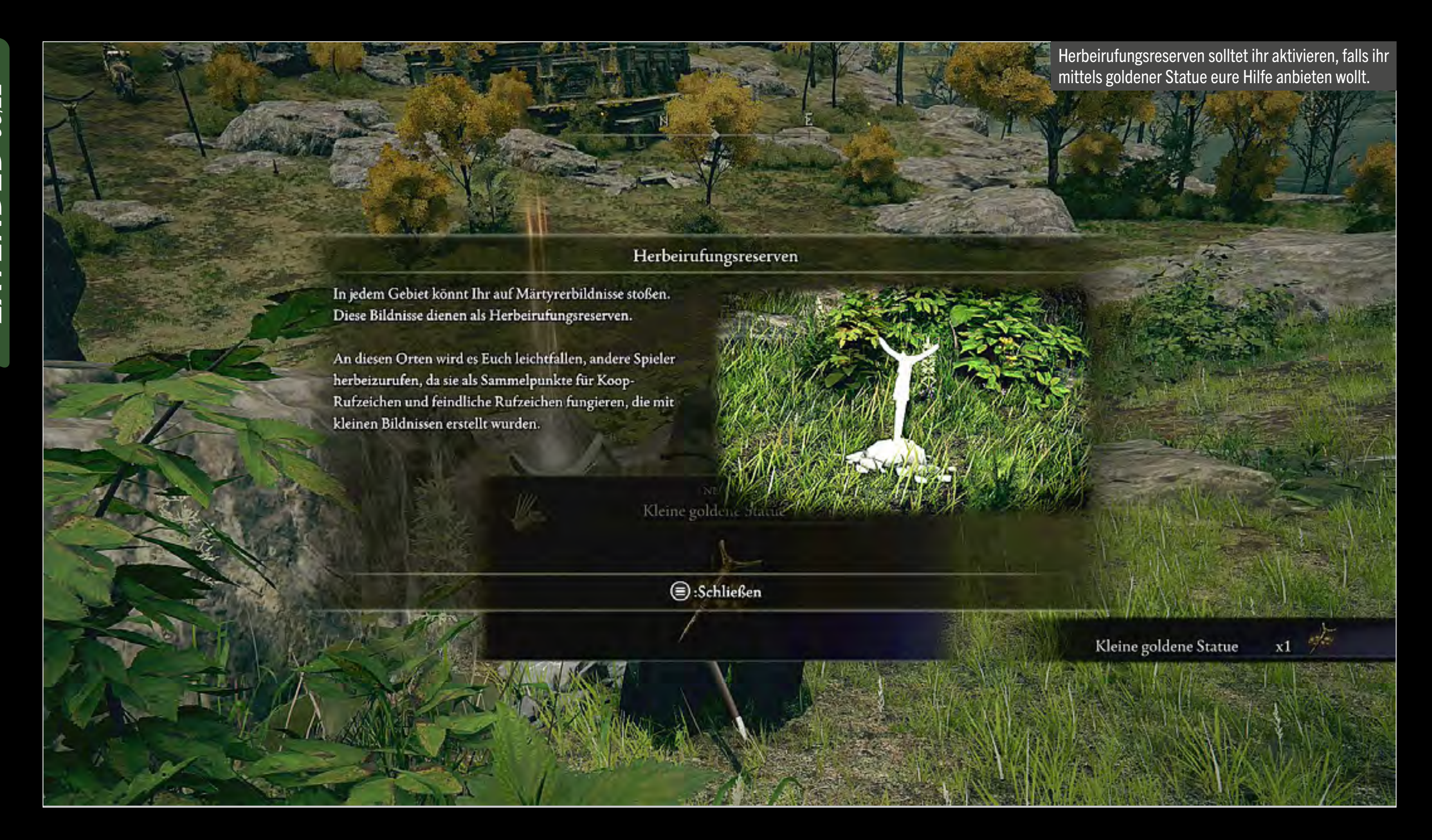
Ein Mehrspieler-Passwort legt ihr in Elden Ring über das Menü an. Wählt den Punkt Mehrspieler aus und setzt dann ein Passwort fest. Ihr seht dann künftig nur noch Rufzeichen von Spielern mit dem gleichen Mehrspieler-Passwort. Mit Gruppenpasswörtern erhöht ihr die Wahrscheinlichkeit, Nachrichten, Blutlachen oder Rufzeichen anderer Spieler mit dem gleichen Passwort zu sehen. Diese Markierungen werden im Vergleich zu anderen mit einem Kreis hervorgehoben. Außerdem werdet ihr mit aktiviertem Gruppenpasswort über einige Ereignisse in der Welt, die von Gruppenmitgliedern ausgeführt werden, per Einblendung informiert. Habt ihr sowohl ein Mehrspieler- als auch ein Gruppenpasswort festgelegt, erhält das Mehrspieler-Passwort Priorität gegenüber der Gruppenpasswörter.

Wozu dienen die Herbeirufungsreserven?

In Elden Ring findet ihr kleine Statuen, die sogenannten Herbeirufungsreserven. Dabei handelt es sich um Sammelpunkte, die ihr aktivieren solltet. Nutzt ihr nun das Item Kleine Goldene Statue irgendwo in der Spielwelt, erklärt ihr euch bereit, an einer willkürlichen Statue in eurer Nähe zu helfen. Euer Zeichen wird also an mehreren dieser Orte gesendet. Eure Anwesenheit ist dort nicht erforderlich. Achtet jedoch darauf, euer Mehrspieler-Passwort zu löschen, falls ihr nicht gezielt mit Freunden spielt.



Den Krumfinger des Duellanten findet ihr in Limegrave ungefähr an dieser Stelle. Reitet von der Hütte des Kriegsmeisters nach Norden zu dem halbrunden Gebäude nahe der großen Brücke. Besiegt hier den NPC-Invader und holt euch das Item.



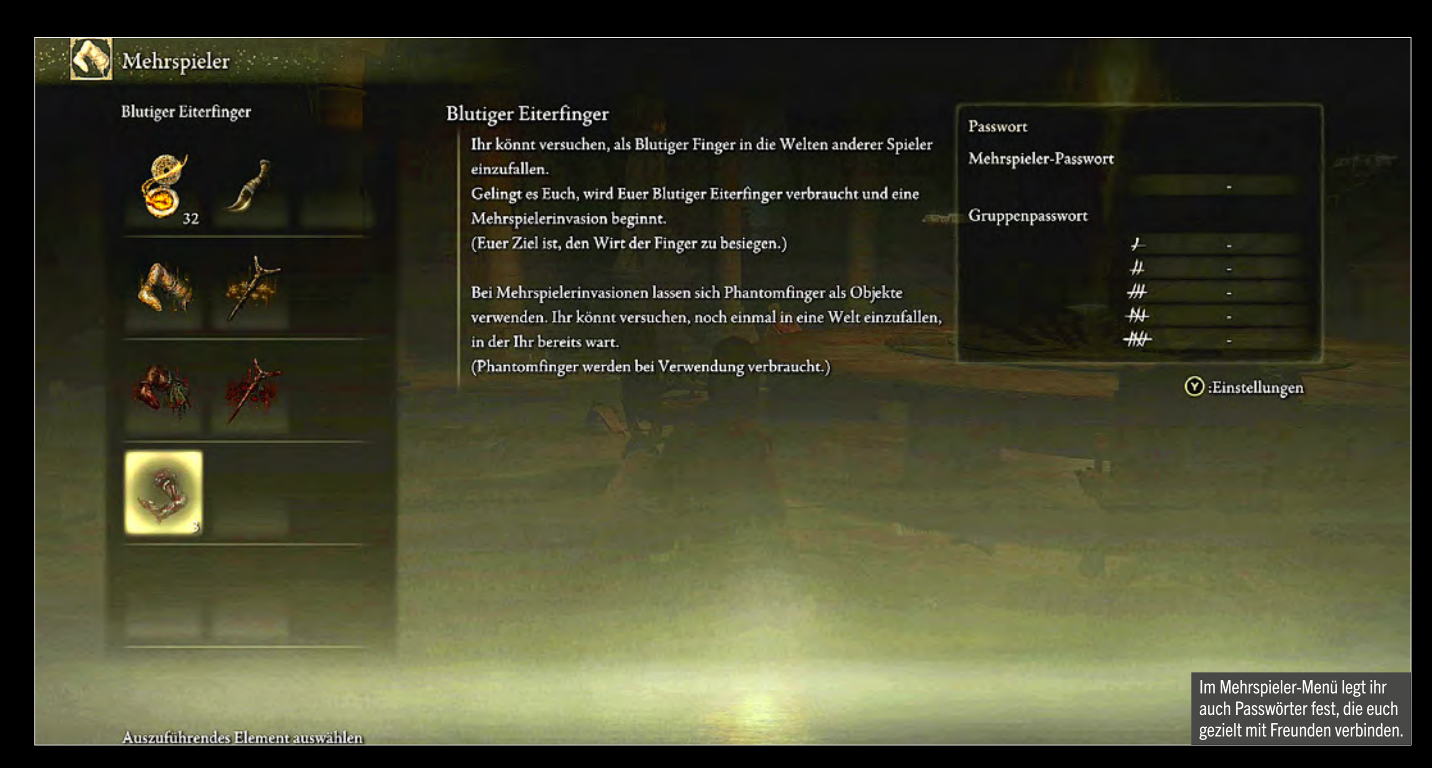
Herbeirufungsreserven solltet ihr aktivieren, falls ihr mittels goldener Statue eure Hilfe anbieten wollt.

Wie funktionieren Invasionen?

Einzelspieler in Elden Ring haben einen Vorteil: Sie werden nur von NPCs invasiert – nicht von anderen Spielern. Sobald ihr aber mit Freunden im Koop unterwegs seid, ist es möglich, dass euch andere Spieler invasieren. Invader sind also gewarnt, dass sie immer auf mindestens zwei Gegner treffen. Um eine Invasion zu starten, nutzt ihr einen Blutigen Eiterfinger. Analog dazu findet ihr in Limgrave den Krumfinger des Duellanten. Dieser hinterlässt an beliebiger Stelle ein rotes Rufzeichen. Spieler können euch also auch aktiv in ihre Welt für ein Duell herbeirufen, um ein gewolltes Aufeinandertreffen auszulösen. Die Kleine Rote Statue funktioniert ähnlich wie die Goldene – sie sendet ein Rufzeichen an mehrere in der Nähe befindlichen Herbeirufungsreserven.

Nachteile als Invader ausgleichen

Als Invader in Elden Ring habt ihr den Nachteil, dass ihr mit dem blutigen Eiterfinger ausschließlich in Welten einfallt, in denen mindestens zwei oder sogar mehr Spieler aktiv sind. Ihr seht euch also in diesem Falle immer einer Überzahl gegenüber. Allerdings werdet ihr als Invasor nicht von Monstern oder Bossen angegriffen. Ihr bewegt euch also in Areale, in denen der Host und seine Freunde auf Widerstand aus der Spielwelt treffen. Ihr nutzt obendrein das Item blutiger Phantomfinger (zehn Stück im Inventar pro Invasion). Dieser lässt euch bei Benutzung zu einem lokalen Spawnpunkt teleportieren. Dies nutzt ihr entweder, um zum Host aufzuschließen oder aber um euch aus brenzlichen Situation zu retten. Bei den Zwillingsjungfern in der Tafelrundfeste findet ihr noch einen blauen sowie weißen Ring zum Kauf. Beide Items kosten je 1.000 Runen. Mit dem weißen Ring ruft ihr im Falle einer Invasion nach Hilfe, der blaue Ring bietet Hilfe an. Unterstützer, die durch den blauen Ring gerufen werden, erscheinen als blaue Phantome. Später erhaltet ihr noch die Spotterzunge, damit ruft ihr auch alleine Invasoren in eure Welt – sogar mehrere. Wer also auf eine Herausforderung aus ist, nutzt das Item, das ebenfalls den zeitlichen Cooldown zwischen zwei Invasionen aufhebt.



Im Mehrspieler-Menü legt ihr auch Passwörter fest, die euch gezielt mit Freunden verbinden.



TOWNSMEN
VR
WUSELFAKTOR GARANTIERT!
HandyGames
A THQ NORDIC COMPANY
FFF Bayern